WARHAMMER 40,000

CODEX

ADEPTUS MECHANICUS

ADEPTUS MECHANICUS

EL SACERDOCIO DE MARTE

Este PDF es un suplemento hecho por y para fans, el cual contiene las páginas del *Codex: Adeptus Mechanicus* en inglés que no fueron traducidas ni incluidas en su versión española.
Wikihammer 40K agradece de corazón la labor de los voluntarios que han traducido, repasado y maquetado este PDF, ofreciendo su tiempo y su esfuerzo para el disfrute de todos. Ha sido increíble.

Que sirva de testimonio de lo que se puede hacer cuando muchos arriman el hombro.



CONTENIDO

PRÓXIMAMENTE

CODEX GUARDIANES DE LA MUERTE

Ahora que ya están todos los Codex, casi, y esta edición no para de traernos novedades, vamos a retomar la traducción de los Codex para que 2019 sea mejor todavía.

¡Únete, hay gloria suficiente para todos!



CRUZADA HISPÁNICUS

"01000111 01101100 01101111 01110010 01101001 01100001 00100000 01100001 01101100 00100000 01001111 01101101 01101110 01101001 01110011 01110011 01101001 01100001 01101000. O, en un idioma mucho más imperfecto, "Gloria al Omnissiah".

Por fin llega la traducción del Codex Adeptus Mechanicus. En su momento fueron uno de los ejércitos no existentes más deseados, todo el mundo suspiraba por poder jugarlos en algún momento. Ahora podemos hacerlo, y disfrutar de su trasfondo en castellano.

La carne es débil, así que estamos seguros de que disfrutarás de esta lectura aunque estés muy ocupado y tengas cosas realmente importantes que hacer. Procrastinar, que lo llaman.

Muchas gracias por leernos, y recuerda echar los óleos adecuados sobre tu cogitador. No nos hacemos responsables de averías por falta de fervor."

"Ha llegado la hora. Games Workshop ha decidido que no merece la pena que los fans hispanohablantes tengan todo el trasfondo disponible en su idioma.

No vamos a perder el tiempo en quejarnos. Vamos a traducir todo lo que no traduzcan ellos. Para que podáis leerlo gratis, en castellano y para siempre.

Esto es un ejercicio de iniciativa. De no ser una comunidad pasiva que se conforma con recibir las consecuencias de las decisiones de otros, recurriendo como siempre a la pataleta. Si un grupo de señores de Nottingham ha estado en su derecho de quitar páginas en español, nosotros estamos en el nuestro de traducirlas. Y, honestamente, hay pocas cosas más dignas que solucionar uno mismo las cosas que no le gustan.

Si la de Guilliman es la Cruzada Indomitus, la nuestra es la Cruzada Hispanicus y empieza mañana."

- Proclama de inicio de la "Cruzada Hispánicus"

SACERDOTES RÚNICOS

TRADUCCIÓN
Jordi Cazorla

REVISIÓN
José Carpio
Rubén Martínez

MAQUETADO
José Carpio
Rubén Martínez

CONTROL DE ERRATAS
José Carpio



"UN HOMBRE PUEDE MORIR MÁS PERMANECER SI SU OBRA FORMA PARTE DE LA GRAN OBRA. EL TIEMPO ES LLEVADO POR UNA CORRIENTE SEMBRADA DE LOGROS OLVIDADOS. LOS EVENTOS DE GRAN IMPORTANCIA NO SON SINO LA CULMINACIÓN DE UN ÚNICO PENSAMIENTO EJECUTADO CUIDADOSAMENTE. ASÍ COMO TODOS LOS HOMBRES DEBEN ESTAR AGRADECIDOS A LOS PROGENITORES DIFUMINADOS POR LA HISTORIA, DEBEMOS SOPORTAR EL PRESENTE PARA QUE AQUELLOS QUE VENGAN TRAS NOSOTROS PUEDAN CONTINUAR LA GRAN OBRA."

- El Tañir de los Eones, Garba Mojaro, Tecnomagos del Adeptus Mechanicus



SACERDOTES DEL OMNISSIAH

El Culto Mechanicus -la religión del Dios Máquina- es una compleja y laberíntica estructura, un credo de ritos secretos y procesiones ceremoniales nunca compartido con extraños. Dentro de cada mundo forja, una miríada de grupos de Tecnosacerdotes compiten por la maestría en un ámbito donde solo a través de la acumulación de tecnología y conocimiento uno puede avanzar.

Aquellos que lideran a los trabajadores y ejércitos del Culto Mechanicus son los Tecnosacerdotes. Son ellos quienes se consagran al servicio del Omnissiah, alterando su carne hasta ser irreconocibles para mejorar su capacidad de ejecutar ritos de reparación, aplacar espíritus máquina y adquirir tecnologías perdidas. Dada la naturaleza hostil de la galaxia, es también necesario asegurarse de que un Tecnosacerdote tiene el poder para eliminar a cualquiera que se interponga en sus sacras misiones.

El término "Tecnosacerdote" cubre miles de roles diversos dentro de las filas del Adeptus Mechanicus. Los Genetistas sondean los misterios biológicos, creando cyborgs cada vez más extraños o masacrando a una infinidad de xenos para extraer aún más secretos de sus metabolismos alienígenas. Los Artesanos crean y restauran increíbles armas de guerra, desde ornamentadas pistolas gamma hasta las inmensamente apabullantes Arcas Mechanicus. Magos de todo tipo persiguen agendas esotéricas que pueden acabar tanto en triunfo como en desastre. Por toda la ancha galaxia, Transmecánicos, Lexicomecánicos, Visioingenieros, Secutores, Cognitores, Trifactores, Mirmidones, Tecnochamanes y más, trabajan por todo el vasto Imperio para reforzar la enorme máquina de guerra de la Humanidad. Dentro del Adeptus Mechanicus, sus filas se tornan aún más esotéricas. Cada mundo forja es liderado por un Fabricador General, y bajo él está su Fabricador Locum. Cada Fabricador Locum dispone de Magi Technicus, Metallurgicus, Alquimis, Cogitatrices, Pedanticum, Tecnoasesinos, monitores de colmena y Sagrados Requisadores, los cuales a su vez pueden comandar un grupo de fabricadores minoris: Fulguritas, Corpuscarii, supervisores, subvisores, clérigos de éxtasis, y tecnoderviches. Cada subdivisión dentro de cada faceta de la orden se subdivide en docenas de rangos. Para evitar confusión durante la guerra, los más ancianos de los Tecnosacerdotes adoptan el título de Tecnosacerdote Dominus para así liderar la lucha. Cada mundo forja es una ciudadela de información, un repositorio de todo el conocimiento tecnológico de la Humanidad, el templo al que cada Tecnosacerdote está consagrado. Marte, el primer mundo forja, sigue siendo el auténtico foco de poder del Mechanicum. Su Fabricador General es el líder de facto del Culto Mechanicus, y tiene un puesto en el Senatorum Imperialis, más conocido como el Consejo de los Altos Señores de Terra.

A pesar de la sed insaciable por el conocimiento de todas las ramificaciones de la orden, la mayoría de Tecnosacerdotes han perdido la capacidad de innovar. El Culto Mechanicus ha dejado de ser el amo de sus creaciones y está esclavizado por el pasado. Mantiene las glorias del ayer con ritos, dogmas y edictos en lugar de verdadero discernimiento y comprensión. Incluso el teóricamente simple proceso de activar un motor es precedido por la aplicación de aceites rituales, el encendido de resinas sagradas y el canto de largos y complejos himnos. En el caso de que un mecanismo se averíe, como suele pasar durante la guerra, debe hallarse un repuesto o adquirir el conocimiento para repararlo. A través de toda la galaxia, miles de ejércitos y flotas buscan, siguiendo una base de datos creada antes del nacimiento del Imperio. Una vez hallados, tales objetos y conocimientos son confiscados a cualquier coste en nombre del Adeptus Mechanicus.

LAS SAGRADAS ÓRDENES DEL CULTO MECHANICUS

Los oficios y títulos de los Tecnosacerdotes son cambiantes y complejos. Tal es su autoridad que muchos Tecnosacerdotes veteranos ajustan sus rangos a voluntad, pudiendo en tiempos de guerra adoptar el de Tecnosacerdote Dominus.



MAGOS
Prime Hermeticon
Señor del Dogma
Mechae Moribundus
Invictus Acquisitor
Gerontócrata
Predador de Datos



GENETISTAS
Magos Biologis
Arquimista
Gran Parásito
Metacirujano
Corpus Illuminator
Genetor Extremis



LOGISTAS
Léxico Arcano
Bibliofiliador
Hyperracionalista
Observador Malevolus
Infoejecutor
Biocogitatus



ARTESANOS
Señor de la Forja
Sabio Mecánico
Pretor Electroide
Forjador Cibernético
Tecnoarqueólogo
Necromecánico


A smith

LOS SIEMPRE FIELES

Las cohortes de la Legio Cibernética han marchado a la guerra con los colores de sus mundos forja durante diez mil años, pero los Robots Kastelan son más viejos que el propio Imperio y algunos no pueden llamar a ningún mundo forja su hogar. Bandas de estas máquinas de guerra itinerantes pueden aparecer en las congregaciones de batalla del Culto Mechanicus, tomándose su llegada sin previo aviso como un signo del favor del Dios Máquina. Se dejan controlar por los Tecnosacerdotes locales hasta que la batalla es ganada, tras lo cual desaparecen de nuevo, quizás esta vez por centurias. Unos cuantos ejemplos legendarios se muestran aquí.



Nihilor Rad-Ulthus, Manípulo Detestatus (especialistas en macrosabotaje)



Cromag-Conquestor, Manípulo Bendito de Thoth, XIIth Reincidentes Gnuvianos



Electrus 9-Shantar, se informa de su pérdida durante el Transmografismo Golochiano



Verg-Rhombor, Gigante de Destregrad IX



3-Null Cortex, Octavo Manípulo de la Cohorte de Honor Vitruviana



Sor-Methuselas, Manípulo Din-Thoria, Los Lecciones Rojas de Agra Prime



Legionarius 6-Stenngra, último de los Pastores Siniestros, Cisma de Alabastex



Dos-Malavont, Supresión de Pielclonada, M37 Cruzados del Cruce de Segmentums



Aladothris 8-Maximal, Perdido en servicio, Cruzada Exploradora (Estrellas Necrófago)



Medroloi Mu-Lambda, hermano de sangre de los Altos Terranos Despellejaxenos



02-Hex, Bendito por Sol, único guardián de confianza del Adepto Veritus



Esmodd 9-Determinis, visto por última vez camino de la Nébula Protoide



Galahos 2-Urian, Manípulo del Dorado Amanecer, Penumbra Ultramar



13-Tor, Automestizo del Puente levadizo Estelar Graiano



Ruina de los Eclesiásticos, destruido y reconstruido en el mismo lugar en Santuario 101



Dostoyon Vladimus 12, Fantasma de Hierro de Farewell Secundus



8-Ondos, Autoestigmaton de la Élite Cyborg Luciana

CASA RAVEN

Como una muralla sin fin de metal rojo, los Caballeros de la Casa Raven avanzan. Un solo Caballero puede sacudir el suelo con sus zancadas metálicas, pero, cuando la Casa Raven se despliega con contundencia, el sonido de tal avance es infinitamente más ominoso, con pesados y estruendosos pasos que obligan al más valiente de los rivales a huir. Se dice que cuando la Casa Raven utiliza toda su fuerza, un poder que rivaliza con el de una Legión de Titanes, entonces la victoria es segura.

El inmenso arsenal de Caballeros en posesión de la Casa Raven no tiene rival. En las profundidades de la Fortaleza Inviolada, una plaza fuerte tan vasta y bien defendida que podría compararse con el mismo Palacio del Emperador en Terra, se halla la Cámara Trascendente. Excavada en las profundidades de la roca viva del planeta Kolossi, sus salas fuertemente blindadas guardan cientos de armaduras, cada una preparada para caminar con resolución en respuesta a los clarines de batalla. Y no estarían solos si lo hiciesen, pues hay docenas de otras casas que deben lealtad a la Casa Raven aumentando todavía más su poder.

La Casa Raven se alió en primera instancia con el próximo mundo forja de Metalica durante las primeras fases de la Gran Cruzada. Lord Gregor, líder de Raven en aquel tiempo, hizo un trato con los Tecnoadeptos de Metalica para asegurar que su casa tuviese suficientes Sacristanes: artesanos de un mundo caballero entrenados e iniciados en el Culto Mechanicus. Para la Casa Raven, estos especialistas recibieron el nombre de Hermandad de Hierro. A cambio de ello, Gregor juró lealtad eterna a Metalica, un pacto que permanece vigente en la actualidad.



El Emblema de la Casa Raven muestra a un lado su colosal fortaleza revestida de adamantio, la Fortaleza Inviolada, la mayor fortaleza de su planeta natal Kolossi. Al otro lado se muestra el engranaje del Adeptus Mechanicus, ya que fue a ellos y especialmente al mundo forja de Metalica, a quienes la Casa Raven juró lealtad.





GREVAN, FERROUS MAXIMUS

Lord Grevan Raven, cuarto de su nombre, es el Prínceps de la Casa Raven, el duque de hierro de Kolossi, sito en el Trono de Adamantio. Una sola línea blanca en su caparazón denota su rango. El Cañón Gatling Vengador de su Caballero Guardián, Ferrous Maximus, ha sido según se dice, triplemente bendecido por el mismísimo Ommnisiah.

RANDUL, IMPENETRABLE

Conocido como el "Barón Maldito", Randul es uno de los muchos Barones que sirven bajo el Princeps Grevan. Su rango se distingue por las tiras blancas gemelas de su caparazón. Cada vez que acude a la batalla, su Caballero Galante, Impenetrable, vuelve tan dañado que resulta toda una prueba de habilidad para los Sacristanes repararlo.

CASA VULKER

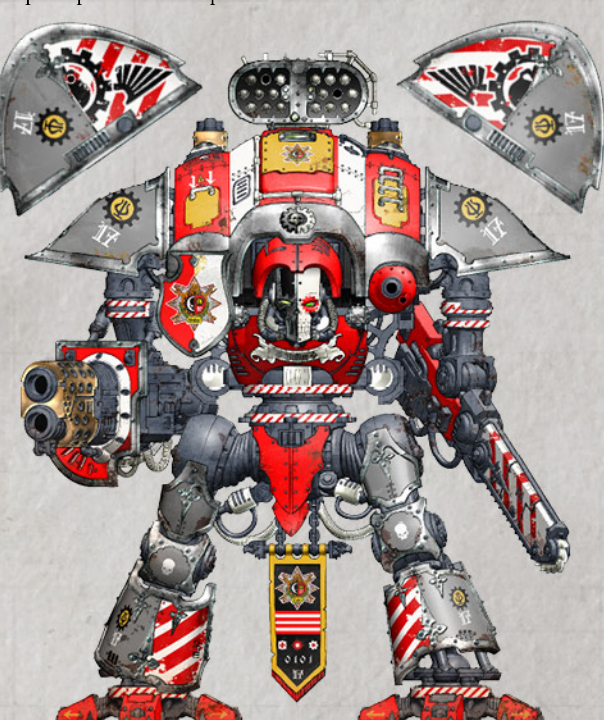
A pesar de ser una de las más grandes casas aliadas con el Adeptus Mechanicus, la Casa Vulker es especialmente solitaria y misteriosa. Su mundo natal es Aurous IV, un planeta rico en minerales ubicado en un sistema estelar muy poblado. Precisamente para la explotación de los planetas de este sistema y sus cinturones de asteroides, se estableció originalmente en las proximidades el mundo forja Bellus Prime. Los lazos entre Aurous IV y Bellus Prime permanecen fuertes, con las mismas criaturas servidor enfundadas en oro trabajando para ambos mundos y sus tropas unidas en flotas de exploración marcianas, las cuales sondan las profundidades del Segmentum Pacificus.

Las cortes de la Casa Vulker son lugares sin duda singulares, llenas de Tecnosacerdotes y servidores que hablan mediante código máquina y secuencias numéricas. Llevan a cabo ceremonias mecánicas que, para el no iniciado, pueden resultar un tanto perturbadoras, de significado oscuro y vagamente siniestro. Los Nobles de la Casa Vulker ocultan cada centímetro de su carne con ropajes, incluso portando a veces máscaras de oro. Los forasteros no son bienvenidos en sus fortalezas revestidas de acero.

Cuando son llamados a la guerra, los Caballeros de la Casa Vulker dejan sus ceremonias, saliendo con paso firme para luchar con la misma seguridad de sus pares. Otorgan un valor superior a la potencia de fuego y los planes bien coordinados tanto para el ataque como para la defensa. Fueron ellos los que desarrollaron la Lanza Tripartita, una formación adoptada posteriormente por todas las otras casas.



El Blasón dorado de la casa Vulker proclama su riqueza. Más allá del aro central con el motivo del cráneo y el engranaje, ninguno de sus símbolos misteriosos son descifrables para nadie salvo los Eruditos -aunque reservados- siervos del Culto Mechanicus.



BARÓN GOLPHYTES, ESTRIDENTE

Golphytes es un miembro de la Corte Exaltada, uno de los Barones Prime. Ello lo denota su tarja dividida en dos, la cual le designa como Señor de la Tradición, guardián de los Sacros Datos, el Cogitador Prime. Pilota un Caballero Errante, y pocos Caballeros pueden igualar su bien documentada marca de muertes en combate a corta distancia.



LUXIOUS, VICTORIA PURA

Dejar a la vista planchas de armadura de adamantiuo al desnudo es considerado un profundo homenaje por la Casa Vulker. Solo las más antiguas máquinas portan metal bruñido, con la cantidad dejada en su glorioso estado similar al acero directamente proporcional a la edad de la armadura del Caballero.

CASA TARANIS

Debido a su legado y mundo natal, la Casa Taranis está por encima de otras Casas de Caballeros, incluso aquellas en sagrada alianza con el Adeptus Mechanicus. Los Caballeros de la Casa Taranis se hallan plenamente integrados al poderío militar de Marte, y son verdaderos siervos del Dios Máquina.

Fue en Marte donde se creó la primera armadura de Caballero, una más de las muchas maravillas de la Era de la Tecnología. Taranis porta el honor de ser la primera Casa de Caballeros, formada en Marte en esa era olvidada y aprovisionados con los más arcaicos y tempranos prototipos de armadura de Caballero. Excepcionalmente entre las armerías de las Casas de Caballeros, sin embargo, la tecnología que altera la mente de un modo subliminal no está presente en los Tronos Mechanicum utilizados en los Caballeros de Taranis.

La Casa Taranis fue la primera de las Casas de Caballeros en unirse al naciente Imperio. Al no haber sido forzados nunca a sobrevivir en un mundo fronterizo o a construir fortalezas para protegerse del oscuro vacío, eran mucho más afines a la Legio Titanicus que sus pares de los mundos caballero. Sin embargo, la guerra civil que surgió en Marte durante la Herejía de Horus dejó a la Casa Taranis al borde de la total aniquilación. Al llegar a su fin el conflicto interno, únicamente quedaron dos Caballeros. Solo a través de una entrega increíble y la habilidad de los Tecnosacerdotes de Marte, lograron que esta Casa sobreviviese a su hora más oscura y fuese reconstruida para ser más fuerte que nunca.



El blasón de la Casa Taranis porta el engranaje de Marte, pues el Planeta Rojo -el primero y principal de todos los mundos forja- es su mundo natal. La espada que divide el blasón de la Casa Taranis desde el semi-engranaje del recientemente nombrado Adeptus Mechanicus fue añadida al inicio de la Herejía de Horus.





SOBERAN, FURIA DEL OMNISSIAH

Soberan, como muchos Caballeros de la Casa Taranis, acompaña a las flotas Exploradoras, brindando su protección entre estrellas alienígenas. Los logros de su Caballero -el legendario Caballero Paladín llamado Furia del Ommnisiah- aparecen en informes de batalla que datan de la Gran Cruzada.

XANTEK, ESPADA DE MARTE

Terriblemente herido por un Titán del Caos, Xantek es uno de los pocos Nobles que han sobrevivido al Ritual de Unión dos veces. Comúnmente, Xantek trabaja en comunión con la Legio Cibernética y ha aprendido bien la lección de proteger unidades dañadas para que sus reverenciados restos puedan ser recogidos y reparados nuevamente.

CASA KRAST

Diez mil años no han sido suficientes para aplacar la amargura que impregna a la Casa Krast. Todavía enardecidos, están llenos de sed de venganza contra todos aquellos que los traicionaron durante la Herejía de Horus.

La Casa Krast es originaria del primer mundo caballero redescubierto por la Gran Cruzada, un Planeta llamado Chrysis. Los Nobles de Chrysis se unieron al Emperador sin dudarlo, siendo por ello uno de los aliados más antiguos al servicio del Imperio, un hecho del cual la Casa Krast está legítimamente orgullosa. Desde esos días, Krast ha lucido siempre el rojo del Adeptus Mechanicus en su librea.

La traición de la Herejía de Horus tuvo un terrible coste en Chrysis, habiendo sido los Titanes traidores de la Legio Mortis los principales culpables tras la ruina absoluta de su mundo natal. La Casa Krast fue la única Casa de Caballeros que sobrevivió a tamaña calamidad. Tan grandes fueron sus pérdidas que tan solo su proximidad a Marte, y el gran apoyo del Fabricador General, le permitieron a la Casa Krast recuperarse. Desde entonces, los Nobles de la Casa Krast persiguen a las fuerzas del Caos por encima de cualquier otra, esperando saldar viejas cuentas y cumplir juramentos tomados por cada uno de sus ancestros. Pese a ello, la Casa Krast sin duda honra a Marte, y jamás elude sus responsabilidades para con sus aliados del Adeptus Mechanicus, enviando Caballeros a cualquier mundo forja que solicite apoyo militar.



En los inicios de la Herejía de Horus, el blasón de la Casa Krast se cambió con el consentimiento unánime de sus Nobles. En lugar del León rampante, el blasón muestra ahora un puño de hierro aplastando a una serpiente del Caos.





FORILLUS, REBANACABEZAS

Forillus fue secundado por la Legión de Titanes Cockatrices muchos años y en su honor aún luce sus colores como parte de su librea. Desde la apertura de la Gran Fisura, Forillus ha luchado en batallas aliado con tres mundos forja diferentes, e incluso se ha unido por un tiempo a la Cruzada Indomitus del Primarca Roboute Guilliman.

TEROS, HEXENHAMMER

Teros es el piloto Noble del Caballero Errante conocido como Hexenhammer. Teros ha demostrado un don especial para hallar psíquicos en el campo de batalla, así como un entusiasta deseo por destruirlos. No importa cuántas odiadas brujas psíquicas caigan ante su furia, pues jamás serán suficientes para saciar su aversión.

LA BÚSQUEDA DEL CONOCIMIENTO

A través de los milenios desde su creación, el Culto Mechanicus ha sido hendido, reformado, llevado al borde de la catástrofe, y ha participado en conquistas que abarcan toda la galaxia. Noche y día han trabajado los Calculus Logi para catalogar su historia, mas no la revelan. Solo permiten que un puñado de hechos llegue a los anales de la verdad Imperial.

M15-M25 LA ERA DE LA TECNOLOGÍA

Aunque los relatos de esa época se hallan incompletos y son poco de fiar, por norma general se considera que fue una era dorada de desarrollo y expansión al poder extenderse la Humanidad por la galaxia. La tecnología del motor disforme, los navegadores y las Plantillas de Construcción Estándar (PCE), heraldos de esa nueva era de descubrimiento. El primero de los que luego se conocerían como mundos caballero se estableció durante ese periodo. Los psíquicos empezaron a aparecer en mayor número entre los humanos.

M25-M30 LA ERA DE LOS CONFLICTOS

El colapso de la Humanidad llega con una aterradora facilidad. Es difícil descifrar la verdad, pero abundan historias sobre anarquía, posesiones demoníacas, la llegada de los Esclavizadores y la traición de las máquinas pensantes. Tormentas disformes aíslan franjas completas de la galaxia, y las civilizaciones que no son destruidas por completo quedan separadas unas de otras. Muchos conocen esta era como "La Vieja Noche", y desciende cual mortaja sobre la galaxia. Durante todo ese tiempo, a los mundos caballero les va mejor, pues se abstienen del uso de psíquicos y retroceden tecnológicamente a propósito. Se vuelven supersticiosos y se encadenan a sus propias tradiciones mientras quedan aislados en una galaxia asediada por la maldad.

Marte se Expande

Marte supera los conflictos y el desastre para unirse bajo el Culto Mechanicus. A medida que las pausas entre las oleadas de tormentas disformes lo permiten, las flotas de Marte viajan al exterior, en busca de la tan ansiada tecnología y estableciendo nuevas colonias de Tecnoadeptos. Con pocas excepciones, tales viajes tienen un alcance limitado y permanecen en los confines de lo que posteriormente será conocido como el Segmentum Solar.

El Tratado de Marte

El Emperador, tras unir las tribus de Terra, llega a Marte. Muchos de los Tecnosacerdotes lo declaran el Ommnisiah, y así, el Emperador forja una alianza con Marte. Son los Adeptus del Culto Mechanichus quienes equipan las Legiones de Marines Espaciales del Emperador. En reconocimiento al hecho de que para alcanzar sus planes galácticos, el Emperador necesita la ayuda científica y tecnológica del Mechanicum, Marte pasa a ser un aliado de Terra en vez de un súbdito. De los incontables mundos que el Imperio reclamará en breve, solo los mundos forja dedicados al Culto Mechanicus se estimarán de ese modo.

Ávida Codicia

El mundo caballero de Chrysis es nuevamente descubierto y unido al nuevo Imperio en ciernes. Es el primero de muchos. Con un fervor impropio, el Mechanicum utiliza su influencia para reclamar derechos exclusivos de comercio con muchos de estos mundos caballero. Se establecen nuevos mundos forja próximos a los planetas ricos en minerales. Todos se ponen a trabajar a plena capacidad, preparándose para lo que ha de venir...



M30-M31 EL AMANECER DEL IMPERIO

La Gran Cruzada

El Emperador lidera una cruzada a gran escala más allá de Terra, con el propósito de reunificar los cientos de miles de mundos perdidos esparcidos por la galaxia. Al frente están las Legiones de Marines Espaciales, asistidos por la creciente Armada Imperial. Todos son equipados por las factorías marcianas. No menos importantes son las Legiones Skitarii, la Legio Cibernética, la Legio Titanicus, y los Caballeros Imperiales que se unen a la expedición. Un planeta tras otro es reconquistado y se le ofrece la misma elección: inclinarse ante el Emperador de Terra o ser destruido. Una y otra vez las flotas expedicionarias son enviadas más lejos. Los Tecnosacerdotes suelen referirse a estos tiempos como la Gran Expansión, debido al hecho de que cientos de mundos caballero fueron redescubiertos sólo en este periodo.

La Herejía de Horus

Igual que el resto de ramas del Imperio, el Mechanicum se halla plagado de corrupción durante la épica guerra civil conocida como la Herejía de Horus. Muchos mundos forja y mundos caballero se vuelven contra el mismo Emperador. De hecho, el propio Fabricador General de Marte declara su alianza con Horus, y así empieza el Cisma de Marte, una reñida campaña, reflejo de lo que ocurre en la galaxia. Legiones Skitarii se enfrentan las unas a otras mientras los enormes Titanes se baten en duelo. Aquellos del Culto Mechanicus que se unen a los Dioses del Caos serán conocidos para siempre como el Mechanicum Oscuro. Son odiados y temidos en igual mesura, pues han osado fundir Demonios con los espíritus de sus máquinas de guerra, creando cosas retorcidas que no son más que burlas al Dios Máquina y las verdaderas leyes del orden y la razón.

La Purga

Guerras de represalia siguen a la Herejía de Horus. Dirigidas por Roboute Guilliman y los Ultramarines, las fuerzas Imperiales luchan batalla tras batalla, empujando a los ejércitos traidores remanentes hasta que al fin huyen refugiándose en el Ojo del Terror. Las Casas de Caballeros, con su honor mancillado por los viles actos de los Caballeros Caídos resultan especialmente vehementes en su búsqueda de batallas vengativas. Al darse cuenta de la necesidad de un cambio sistémico, Guilliman crea el Codex Astartes, y encarga al Archimagos Dominus Belisarius Cawl una misión secreta que unirá los destinos de los Marines Espaciales y el Mechanicus por los siglos venideros.

M31-M32 ERA DEL RENACIMIENTO

El Mechanicum es reforjado como Adeptus Mechanicus y el nuevo Fabricador General de Marte obtiene un puesto permanente como Alto Señor de Terra. Tullido debido a sus heridas en las últimas batallas de la Herejía, el Emperador es enterrado en el Trono Dorado, un aparato tan complejo, que solo el Adeptus Mechanicus puede esperar ser capaz de mantener sus sistemas.



La Guerra en la Sombra

Una intensa paranoia lleva al Culto Mechanicus a enterrar profundamente sus secretos. Cuando los Inquisidores del nuevo orden de Terra toman su tributo de bancos de datos, involuntariamente se llevan también las contramedidas encargadas de su eliminación. Conscientes de su error, pero sin ánimo de reconocerlo, la Inquisición crea protocolos de purga que se enmarañan en una batalla inédita contra los programas de autoborrado autoreplicantes del Culto Mechanicus. Aunque este conflicto en la sombra desencadena varias guerras de destrucción planetaria antes de apagarse, furiosas batallas continúan en secreto a día de hoy.

Una Nueva Casta de Supervisores

La Casa Taranis inicia la práctica de enviar a los Nobles que no consiguen llegar a unirse apropiadamente a sus Caballeros Imperiales al Adeptus Mechanicus. Aunque inapropiados para servir en los ejércitos de Caballeros de Taranis, cada uno de estos guerreros cyborg -conocidos como Psychosis Neuracanium- son provisiones Imperiales de grado primaris, y demuestran ser un material primario excelente para la creación de supervisores Skitarii. Canjes similares entre otros mundos caballero y mundos forja ocurren en toda la galaxia.

M33-M34 EL FORJADO

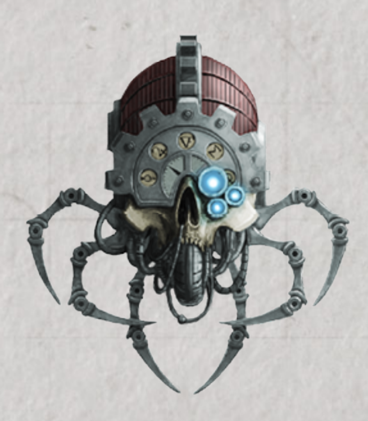
A la par que el Imperio consolida sus medidas de control en los sistemas clave, incluyendo la adopción del Culto Imperial como religión oficial, el Adeptus Mechanicus se torna más reservado.

El Aullido

Una flota de exploración del Adeptus Mechanicus tropieza con el Cacodominus, un cyborg alienígena de colosal potencial psíquico. La terrorífica criatura aprende de la Humanidad y sus agentes. En el plazo de un año, subyuga la población de unos mil trescientos sistemas planetarios. La herejía resultante finaliza mediante un ataque concertado por la Legio Cibernética y sus aliados Templarios Negros. Desgraciadamente, el grito psíquico del Cacodominus al morir abrasa las mentes de un billón de astrópatas y distorsiona la señal del mismísimo Astronomicón. Subsectores enteros caen en la barbarie al carecer de la luz del Emperador para guiarlos.

El Profeta de los Engranajes

La antigua rivalidad entre los Tecnosacerdotes que ocupan el norte de Marte y los del sur estalla en una guerra abierta. A medida que avanza el conflicto, ambas facciones son asaltadas por manadas salvajes de servidores disfuncionales y máquinas de guerra consumidas que vagan por los vertederos desérticos. La guerra llega a un sangriento final cuando el autoproclamado Profeta de los Engranajes emite un coro de control que suma a su causa millones de máquinas abandonadas mucho tiempo atrás. Horrorizados por los cyberespectros medio vivos que envía contra sus rivales, el norte y el sur se unen para expulsarlo del Planeta Rojo. Se rumorea que todavía vaga por el sistema Alfa Centauro.



M35-M36 INTERREGNO DE NOVA TERRA

El tiempo de los dos Emperadores enfrenta a muchas de las fuerzas del Imperio, y a todos los mundos forja se les exige que afirmen su lealtad al mismo.

El Cisma de Moirae

Durante la secesión del Segmentum Pacificus, el mundo forja rebelde Moirae es destruido por un Exterminatus punitivo, pero no antes de que el Cisma de Moirae haya dividido al Adeptus Mechanicus en dos. El conflicto resultante atrae Legiones de Titanes e incluso a los Capítulos de Marines Espaciales afines al Mechanicus a la confusión. El cisma tiene un alto coste para el Adeptus Astartes, resultando en la destrucción de docenas de compañías y la excomunión de varios clanes de Manos de Hierro. Se necesitan más de dos milenios de guerra desesperada antes de poder considerar totalmente purgadas las doctrinas de Moirae.

La Guerra de las Flotas

De todas las batallas del Cisma de Moirae, ninguna es tan extensa o dilatada en el tiempo como el prolongado enfrentamiento naval sobre el espacio vacío nebular del Golfo de las Sombras Negras. Allí, guerras mineras entre mundos forja rivales escalaron a batallas navales masivas entre flotas. Se estima que los restos de alrededor de diez mil naves -desde vehículos mineros hasta bajeles de guerra- flotan entre las nubes de gas. Y aún está lejos de acabarse la batalla, ya que entre los cementerios flotantes, tripulaciones de expoliadores continúan la guerra por cientos de años, luchando unos con otros en temerarios actos de abordaje, buscando ambas partes reclamar la valiosa tecnología. Manípulos completos de robots han sido recuperados por ambos bandos, y más tarde sometidos a una reprogramación para lograr que ataquen a sus controladores originales.

M36 ERA DE LA APOSTASÍA

Una nueva era de disidencia inunda el Imperio. Una creciente desconfianza divide al Adeptus Mechanicus del Adeptus Ministorum, cada uno conspirando contra el otro. Pocos registros de sus batallas intestinas son tomados por el Administratum, pero cada bando tiene su propio recuento secreto.

La Guerra de la Recuperación

Doce Casas de Caballeros son lideradas por el Adeptus Mechanicus penetrando el Sistema Cadena Mortuam. La campaña dura un siglo y una infinidad de mundos humanos son liberados del dominio xenos. Los entrometidos Aeldari son derrotados al volverse sus propias armas en su contra. Se redescubre una gran cantidad de tecnología ancestral en esta gran búsqueda. El hecho de que uno de los mundos conquistados ya había sido convertido en un mundo santuario por misioneros de la Eclesiarquía es ocultado con rapidez por los taimados Tecnosacerdotes, los cuales solo hablan del triunfal retorno a Marte de varias PCE de primera generación.

El Cisma Xenarita

Stygies VIII es asaltado por docenas de Equipos de Eliminación de la Deathwatch, a raíz de las noticias de los escarceos Xenaritas con tecnología alienígena que llegan al Ordo Xenos. El Adeptus Mechanicus se ve forzado a emplear medidas radicales para poder sobrevivir a las purgas consiguientes.

Ausente de los Registros Imperiales

Temerosos de los crecientes registros de transgresiones en su contra, el mundo forja de Stygies VIII utiliza programación vírica, cánticos máquina y métodos de infiltración para destruir o bien alterar la documentación del Adeptus Administratum, e incluso las pilas de datos de la mismísima Inquisición. Mediante programas autoperpetuantes se aseguran de que la ofuscación sea continua.

El Oclusianismo

La franja noroccidental es devastada por los Apóstoles del Rey Ciego, Tecnosacerdotes apóstatas que ven a la Humanidad como una afrenta al Dios Máquina. La guerra se extiende una década, pero se giran las tornas cuando el palacio blindado del Rey Ciego es hallado oculto en un pliegue de la disformidad. El Rey Ciego es ajusticiado y sus Apóstoles vencidos, en parte gracias a los esfuerzos del propio Marte y la fundación del heroico Capítulo de los Cazadores Siniestros.



M37-40 LA ERA DE LA REDENCIÓN

El Culto Imperial gana impulso e incontables cruzadas son lanzadas. Mientras la Guardia Imperial y los Marines Espaciales se ven envueltos en más y más campañas, el Adeptus Mechanicus conserva sus fuerzas, enfocándose en sus propias flotas expedicionarias junto a sus obligaciones de producción para suministrar a la máquina de guerra Imperial.

La Expedición Telok

El Magos radical Vettius Telok lidera una incursión en el vacío más allá de las Estrellas del Halo en busca del legendario artefacto conocido como "Aliento de los Dioses". Se declara su expedición como perdida junto a todo el conocimiento.

La Sombra del Silica Animus

Se hallan pruebas de experimentos peligrosos llevados a cabo por cultos renegados dentro del Mechanicus. Al estar estrictamente prohibida la creación de mentes artificiales complejas, se inicia pues una investigación de búsqueda y eliminación que examina todos y cada uno de los Mundos Forja.

La Guerra del Engranaje Dorado

El Fabricador General de Marte reclama la propiedad de las riquezas de la Fortaleza de los Desalmados, guarida del Culto Culexus. Una catastrófica guerra civil entre Marte y Terra es evitada por la bala de un francotirador, pero el artefacto conocido como Engranaje Dorado queda en manos Skitarii.

Fuegos de Conciencia

El Tecnosacerdote renegado Veriliad, tras liderar a sus Skitarii a una victoria nauseabunda durante la Cremación de Alcadia Secundus, destruye la PCE de las armas de fósfex adrede.

Las Conquistas Macharianas

Liderados por Marte, Graia y Griphonne IV, muchos Mundos Forja envían tropas para ayudar en esta cruzada masiva.

M40 EL DECLIVE

Con los ejércitos Imperiales diluyéndose al expandirse en incontables batallas, el Imperio está maduro para ser invadido. Los ataques de xenos y el Caos se decuplican, dándose con alarmante frecuencia en toda la galaxia.

Aplastando al Meca-Waaagh!

Liderados por la Casa Raven, cinco diferentes Casas de Caballeros, con no menos de una docena de Desarraigados, detienen las hordas mecanizadas del Waaagh! Gluttok. En varios sistemas estelares, los Caballeros Imperiales logran contrarrestar los Karros de Guerra y Vehículoz Zaqueadoz utilizados por el astuto Gluttok. Es en el mundo factoría de Blastoom donde, finalmente, la turba de Pizoteadorez del Kaudillo son conducidas a la batalla final. Al frente de su Corte Exaltada en el grueso de la contienda, Grevan, el Duque de Hierro, se abalanza contra el muro de caminantes Orkos y utiliza su Espada Sierra Segadora para desgarrar el Pizoteador de Gluttok. La cabeza del enorme Pizoteador aún puede verse, pues se tomó para exhibirla y permanece en la Fortaleza Inviolada.

Graia Asaltada

Mientras intenta viajar por el Inmaterium, el mundo forja Graia es asaltado por Necrones y casi resulta destruido.

Las Runas Prohibidas

Tras concluir la desastrosa Batalla de Elixia, supervivientes Skitarii son enviados para obtener las inscripciones rúnicas en los antiguos megalitos de la Tumba del Fin. Al hacerlo, abren un portal largo tiempo olvidado hacia la misma disformidad. Elixia es consumida por una gran invasión demoníaca, y su población remanente eliminada por Exterminatus esa misma semana.



M41 EL TIEMPO DEL FIN

Mientras la galaxia oscurece, nuevas amenazas aparecen en toda ella.

La Muerte de Tirán

Un nuevo y terrible adversario se asoma desde el vacío. En los confines de la Franja Este, la estación de investigación del Mechanicus de Tirán Primus cae bajo fuego enemigo. A pesar de una defensa a ultranza por parte de Cohortes Skitarii y un regimiento completo del Astra Militarum, el planeta es conquistado y toda su biomasa devorada. El Magos Varnak compila un códice de datos que revela la horrible verdad de las últimas horas del planeta y lo lanza al espacio antes de activar las runas de finalización del puesto avanzado. Los Tiránidos han penetrado en la Galaxia.

La Guerra de la Neotecnología

Los colonos T'au de Vesh'yo se descubren luchando por sus vidas frente a tres Legiones Skitarii. Las vetustas armas del Adeptus Mechanicus se enfrentan a la tecnología puntera y sofisticada del Imperio T'au. Infinidad de refuerzos adicionales Skitarii son desplegados antes de conseguir, finalmente, la victoria. Seis cruceros estelares completamente llenos de material bélico T'au son enviados de vuelta al mundo forja de Tigrus.

Lluvia de Fuego

Tras la Batalla de Macragge, una escisión de la Flota Enjambre Behemoth se abre paso hacia el bastión Skitarii de Daugel Helix. Utilizando los conocimientos obtenidos del códice de datos de Tirán, los Skitarii contraatacan. El comandante de Cohorte Alpha 9 Thyrrc cambia las tornas saturando un estrato de la atmósfera con gases de las refinerías de Promethium del planeta. Tras inflamar los cielos con láseres de neutrones de sus Onagers, cada nueva lluvia de esporas Tiránidas incinera a los xenos en la superficie en lugar de reforzarlos. Un triunfalista códice de datos es compilado y enviado al mundo forja de Accatran, donde se archiva con presteza en el Archivo Anomalis y es olvidado.

Waaagh! Grax

El imparable y brutal Waaagh! Grax aterroriza los sistemas estelares próximos a Ryza. Legiones Skitarii contraatacan al lado de Catachanes y esclavos humanos liberados. La noticia de lucha intensa atrae al Waaagh! Rarguts, el cual rompe el bloqueo de la Armada Imperial e invade Ryza por tercera vez desde el inicio del conflicto. El destino de un racimo de sistemas depende de su mundo forja central.

Las Guerras Tiránidas

La invasión Tiránida es causante de estragos en innumerables Mundos Forja, siendo varios, incluido el poderoso Gryphone IV, totalmente destruidos por los xenos.

Castigar al Usurpador

En el magnético mundo de Knuthor, una tribu de humanos salvajes adora a sus esclavizadores Orkos. Cuando el cercano mundo forja de Graia tiene conocimiento de que uno de los Piedroz Orkos está construido alrededor de una Arca Mechanicus, envía a sus legiones a por ella. Un año después de que se desvele la burla, tanto xenos como humanos han sido borrados de la faz del planeta, y las piezas recuperadas del Arca Mechanicus son traídas reverentemente de vuelta a Graia.

Lo Incognoscible

Skitarii de Stygies VIII son enviados al mundo de tipo diluviano Magogue cuando las fábricas del planeta drenan los océanos para revelar estructuras Necrontyr. Los Skitarii luchan con valor contra los Necrones que se alzan desde el complejo de tumbas, permitiendo que los habitantes isleños del planeta puedan ser

evacuados. Solo los Tecnosacerdotes al mando, en su caza del conocimiento más allá de las líneas, escapan de la consiguiente carnicería. Sin embargo acaban tropezándose con Trazyn el Infinito. Uno por uno, los Tecnosacerdotes son encerrados en un campo de estasis y mostrados como parte de un monumento a la caída de Magogue.

Poder Definitivo

Pistas de la ubicación de la Omnicopaeia se descubren en Mandíbulas del Infierno, un mundo demoníaco en el borde del Torbellino. La Omnicopaeia, un artefacto arcano que contiene todas las PCE con un componente psíquico, tiene pues un valor inconmensurable. Miles de millones de Skitarii se envían a las Mandíbulas del Infierno con celeridad. La totalidad del Adeptus Mechanicus en cada mundo forja mantiene la atención; si se halla la legendaria Omnicopaeia, tendrán un modo de controlar, precipitar e incluso utilizar como arma el amanecer psíquico de la Humanidad.

La Caída de Cadia

La Decimotercera Cruzada Negra devasta la mayor parte del Sector Cadiano y siembra la destrucción a lo largo de todo el Segmentum Obscurus. A pesar de la heroica lucha, Cadia cae. Infinidad de refugiados de numerosas campañas, hallan seguridad temporal en los mundos forja de Agripinaa y Stygies VIII, donde ayudarán a repeler los ataques del Caos que siguen en breve. La pérdida de docenas de Titanes, flotas, robots y ejércitos al completo son un golpe devastador e irremplazable. Al borde del desastre, los Altos Señores de Terra decretan que todos los mundos forja deben incrementar su producción por todos los medios necesarios.

Un Primarca Despierta

Según las noticias que se propagan a través de una galaxia dividida por la guerra y fragmentada por desastres de la disformidad, el Primarca de los Ultramarines, Roboute Guilliman, se ha despertado. Aunque se rumorea que los xenos están involucrados, el Adeptus Mechanicus se declara como el único responsable de la hazaña que ha traído de vuelta al Hijo Vengador.

La Gran Fisura

Tormentas disformes de una magnitud nunca vista desde la Era de los Conflictos desgarran la galaxia. Todo mundo forja pierde contacto con sus flotas de exploración y, por un tiempo, incluso entre ellos. Todos sufren invasiones e incursiones al ser puestos a prueba por fuerzas xenos y Caos envalentonadas, sondeando sus debilidades, ansiosas por destruir los bastiones del Imperio de la Humanidad. No menos de siete mundos forja son destruidos al unísono y muchos más permanecen perdidos, enterrados bajo furiosas e impenetrables tempestades.

Los Secretos de Cawl

Siguiendo las órdenes del Primarca Roboute Guilliman, el Archimagos Dominus Belisarius Cawl empieza a abrir las bóvedas secretas y despierta de su estasis a la infinidad de ejércitos del proyecto Primaris. Una nueva fundación completa de Marines Espaciales ha nacido.

Tempestad de Metal

Por todo el Imperio, sus posesiones primarias (de colonias mineras a mundos caballero, y pasando por mundos forja) se encuentran bajo el ataque de los Necrones. El influjo de las energías del Caos ha activado protocolos antidisformidad en todos y cada uno de los mundos necrópolis Necrones, y lo que ha permanecido durmiente por eones se agita una vez más. Los infames Tecnomandritas, derrotados por el Rey Silente, retornan. El Pánico se extiende entre los Tecnosacerdotes, pues ya están asediados desde el exterior y la amenaza Necrona viene de dentro.

Duelos sin Honor

Los Caballeros caídos de la Casa Negra, desaparecidos desde que huyeron al Ojo del Terror durante la Gran Cruzada, vuelven. Los Caballeros caídos han sido vistos en cientos de campos de batalla, apareciendo de ninguna parte para emboscar las fuerzas de los Caballeros Imperiales.

Cruzada Indomitus

La oscuridad inicial que ha cubierto la galaxia cuando la Gran Fisura se abrió, finalmente se alza. Tras las secuelas de la Noctis Aeterna, se lanzan muchas cruzadas. Aunque hay varias campañas exitosas, ninguna puede reclamar más triunfos que la Cruzada Indomitus. Desde Terra, Roboute Guilliman reúne una coalición. Además del Archimagos Belisarius Cawl, Marte envía infinidad de Legiones Skitarii, manípulos de la Legio Cibernética y varias lanzas de Caballeros de la Casa Taranis. Cerca de una docena de otros mundos forja envían flotas de apoyo a medida que la expedición cruza la galaxia, y muchos mundos caballero muestran entusiasmo por unirse, más ninguno tanto como la vengativa Casa Krast. Las muchas victorias de la Cruzada traen una tenue luz de esperanza a un Imperio oscurecido. De todos modos, una vez Guilliman parte de vuelta en auxilio de Ultramar, las fuerzas restantes se dispersan, perdiendo la campaña su ímpetu al volver las facciones a proteger sus propios mundos natales.

Guerra de Cieno y Metal

Metalica es asediada por los Portadores de Plaga de Nurgle, la 3ª y 4ª Compañías de Plaga de la Guardia de la Muerte, Marines Espaciales del Caos, los Titanes corruptos de la Legio Morbus, y no menos de siete Casas de Caballeros caídos. Solo la llegada de la Casa Raven al completo impide la derrota, y es con ayuda de la flota de guerra de Deimos que el ataque es finalmente quebrado y los Demonios dispersados.

El Adeptus Mechanicus Desatado

Con el Imperio tambaleándose por los efectos desastrosos de la Gran Fisura, Marte ordena a todos los mundos forja aumentar la producción a niveles sin precedentes. Como cilindros sobrerevolucionados, los servidores y materias primas se movilizan como nunca antes, y vastas armadas son lanzadas para despojar sistemas estelares completos de sus recursos. Las forjas se alimentan a ritmos imposibles para suministrar el material requerido para la guerra sin fin.

Zona de Guerra Ultramar

Ante la solicitud urgente de Guilliman, más de una docena de mundos forja, incluyendo Marte, Ryza, Metalica y Triplex Phall, envían refuerzos a Ultramar. Allí asisten a los ejércitos del Hijo Vengador en defensa y contraataque contra los Renegados del Caos de la Guardia de la Muerte.

Empieza la Guerra de los Campos de Herrumbre

En su codicia por reclamar recursos naturales para alimentar sus factorías, una coalición de mundos forja liderados por Marte y Graia, envían flotas mineras para explotar el vasto cinturón de asteroides conocido como Campos de Herrumbre. Aunque no se ha explorado su interior, su exterior es increíblemente rico en toda clase de metales, minerales y mares de Promethium; una cascada de asteroides que se extiende tres sectores. Sin embargo, tan pronto como inician las operaciones se descubre que el interior de los Campos de Herrumbre está gobernado por Klanes Orkos. Así empieza una gran guerra que arrastra innumerables fuerzas Imperiales adicionales que luchan junto al Mechanicus para mantener su cabeza de playa.

Perdición de los Mundos Forja

Aun habiendo muchas teorías, nadie comprende la razón de los ataques Necrones a territorios de los mundos forja mejor que el Archimagos Belisarius Cawl. Ambas facciones buscan los depósitos del extraño material con el que se modelaron los Pilones Cadianos, y muchas fortalezas del Adeptus Mechanicus se erigen en lugares que contienen este preciado recurso. Cawl envía a sus propios agentes (ejércitos de Marte y la Casa Taranis) cruzando las estrellas, en un intento de combatir la creciente amenaza, dándose cientos de batallas al ser arrastrados más y más mundos forja al conflicto en auxilio de sus asediados hermanos. Incluso aquellos Tecnosacerdotes que empiezan a comprender la verdadera gravedad de la situación son reacios a recurrir a sus aliados Imperiales, pues temen ser tildados de Tecnoherejes.



"En las profundidades de la psique existe una necesidad generalizada de ordenarlo todo. La galaxia se resiste a tal estructura. Tal disensión debe ser eliminada sistemáticamente. Sin piedad, sin excepción, debe eliminarse, como establece el camino definitivo de la lógica. Y es por ello que he enviado a mis legiones a pavimentar el camino hacia la iluminación del Omnissiah."

- Vitruvius Eng, Tecnosacerdote Dominus





BELISARIUS CAWL

ARCHIMAGOS DOMINUS, CONDUCTO PRIMUS DEL OMNISSIAH

El Archimagos Dominus Belisarius Cawl era ya viejo cuando nació el Imperio, hace más de diez mil años. Durante ese lapso de eras, el Tecnosacerdote ha servido a Marte y al Dios Máquina como Señor de la Forja y Lexico Arcanus, pero es como Magos Biologis donde reside la mayor maestría de Cawl. Es correcto decir que el Archimagos ha olvidado más conocimientos, en particular sobre genética, de los que nadie, salvo los más versados podrían tener esperanza de aprender. A pesar de que le hayan robado sus propios recuerdos -en dos ocasiones ha sufrido Cawl una limpieza mental- sigue siendo todo un Tecnoerudito, un genio a la vanguardia de cualquier campo en el que centre su mente. Incluso entre los miembros del Adeptus Mechanicus, donde los dispositivos artificiales incrementan la capacidad cerebral y extienden la vida más allá de toda mesura, una acumulación tal de tan vastos conocimientos en múltiples disciplinas es algo extremadamente raro. El Sacerdocio de Marte da el título de Conducto Primus del Omnisiah a aquellos como él, o el de Dominatus Dominus (Maestro de Maestros), y de aquellos pocos que aún viven, Cawl es con creces el más activo.

El Archimagos Dominus Cawl se dedica a multitud de proyectos al unísono, con su mente pasando de la construcción del mayor Cañón Macromag a perfeccionar sus trabajos en el campo de estasis, o a los interminables experimentos que dirige en sus laboratorios del tamaño de ciudades ubicados en los extensos complejos subterráneos de Marte. La mayoría de estas obsesivas empresas se llevan a cabo en secreto. Cawl tiene tantos proyectos en desarrollo simultáneamente que ha añadido múltiples conciencias para su seguimiento y ha empleado medidas de encubrimiento a fin de mantenerlos ocultos de sus rivales. Así pues en las profundidades, tras bóvedas selladas, incontables experimentos aguardan a los polifacéticos servo-ojos de Cawl.

Desde la recarga de una porción de sus recuerdos almacenados, el vetusto Tecnosacerdote se ha vuelto olvidadizo, propenso a pasar varias décadas restauradoras dentro de sus propias criptas de estasis.Y sin embargo, estos prolongados periodos de desconexión inspiran a Cawl a salir al mundo de nuevo en su búsqueda de conocimiento. Es en esos momentos en los que Cawl se pone el manto de Archimagos Dominus, congregando a su alrededor poderosas Legiones Skitarii y manípulos de la Legio Cibernética. Aunque Marte es su mundo natal, otros mundos forja suelen poner tropas bajo las órdenes de Cawl, pidiendo a cambio solamente que comparta cualquiera de los conocimientos que acumula.

En el campo de batalla, Cawl es una fuerza a considerar, pues se desliza sin ningún temor al grueso del combate. Gran parte del fuego enemigo es anulado por el campo de fuerza de Cawl, e incluso aunque partes de su cuerpo mecanizado sean destruidas, surgen cables serpenteantes para realizar reparaciones inmediatas o entorpecer a cualquier enemigo que se aproxime. La encorvada figura es un zumbido de actividad mientras los cogitadores ajustan ángulos de disparo y transmiten órdenes a sus tropas. Rodeado por la vorágine del combate, Cawl permanece tranquilo, con su mente evaluando amenazas, prediciendo los ataques del enemigo y calculando las probabilidades de victoria.

HECHOS QUE LLENARÍAN PILAS DE DATOS

Belisarius Cawl ha inventado docenas de armas, descubierto montones de PCE y buscado multitud de conocimientos por toda la galaxia, incluso se ha aventurado una vez en el Ojo del Terror. Disfunciones, borrados y micro-códices desordenados han dejado vastas lagunas en los recuerdos de Cawl, pero lo que aún queda llena salas abovedadas del tamaño de un crucero de batalla. Allí, en pilas de códigos binários, hay montañas de información; desde los cientos de razas xenos que ayudó a extinguir a los detalles esquemáticos de maravillosos ingenios perdidos desde la Era de La Tecnología. Del censo galáctico durante la Gran Cruzada hasta estudios sobre las dificultades de comunicación posteriores a la Gran Fisura, es un cúmulo de conocimiento sin par. Tan vasta es la cantidad de información, que Cawl ya no recuerda cómo obtuvo grandes porciones de la misma. Por ejemplo, adquirió la mayor parte de su bio-artesanado ayudando al genetista más grande que la Humanidad haya conocido, el Emperador, desarrollando la membrana del caparazón negro implantado en los Marines Espaciales. Por aquel entonces, el cuerpo de Cawl era todavía de carne en su mayor parte. Mientras los ojos que contemplaron entonces al Emperador han sido reemplazados, las técnicas que Cawl absorbió mientras lo suplía permanecen, incluso aunque el Archimagos Dominus carezca de recuerdos de ese servicio. Aun así, ese conocimiento - junto con el potente material genético contenido en el dispositivo conocido como Sangprimus Portum- permitió a Cawl completar con éxito la creación de los Marines Espaciales Primaris e implementar la Fundación Última. Pese a la importancia de este acto para el Imperio, Cawl cree que tiene experimentos aún más grandiosos actualmente en desarrollo.



TECNOSACERDOTES DOMINUS

Moldeadores de la destrucción, señores del Culto Mechanicus, los Tecnosacerdotes Dominus pueden reducir mundos enteros a ruinas. Pueden ordenar la destrucción de una ciudad hasta que no quede un solo ladrillo de rococemento sobre otro, o incluso mandar que toda una raza sea erradicada y expurgada de los libros de historia. No consiguen estas hazañas mediante la diplomacia, sino a través de la implacable y despiadada aplicación de potencia de fuego, pues son ellos quienes comandan las Legiones Skitarii, el Electro-Sacerdocio y la Legio Cibernética.

El venerado título de Dominus se otorga solo a aquellos del Culto Mechanicus con un verdadero talento para la guerra; aquellos que creen que la supremacía del Dios Máquina debe ser demostrada en cada oportunidad. Pese a que pueden provenir tanto de laboratorios Biologis como cámaras de guerra de la Magi Militarum, cada uno es experto en armas arcanas. Para ellos, los secretos del campo de batalla están al desnudo. La trayectoria balística de cada bala, la carga actual de cada acumulador láser y la solución de tiro de toda máquina de guerra parpadea en su mente. Se dan un festín de datos en bruto y estimulantes cerebrales, lo que les permite coordinar las tácticas de primera línea y reproducir salmos de guerra por sus vocoamplificadores, incluso cuando infligen destrucción personalmente sobre el enemigo. Ninguno está a salvo, ya que un Tecnosacerdote Dominus puede arrancar el espíritu máquina de un tanque súper pesado incluso mientras reduce a su escolta de infantería a volutas de vapor. Para aumentar su ya formidable armamento, el contenido de las vastas bóvedas de los mundos forja se encuentran a su disposición, permitiéndoles llevar a la guerra antiguas reliquias capaces de extraordinarias hazañas de destrucción.

UN PUÑO DE FRÍO HIERRO

El Culto Mechanicus posee un vasto poder. En algunos mundos dependientes se les otorga aún más respeto que a los funcionarios del Adeptus Terra, o incluso a la propia Inquisición. Son los Tecnosacerdotes los responsables de desenterrar antiguos registros técnicos y diseños, mantener maquinaria milenaria y capturar y analizar artefactos alienígenas. Tienen el sagrado deber de proteger a la Humanidad de los peligros que tal tecnología puede acarrear, pues está ampliamente aceptado que fueron estos constructos carentes de alma los responsables de ocasionar la Era de los Conflictos. A pesar de adorar a las máquinas, el Culto Mechanicus no pugna por un retorno de la Edad Oscura de la Tecnología. En su lugar, anhelan un tiempo en el que el hombre y la máquina estén perfectamente fusionados, tal como tipifica el mismo Omnissiah. Miran con desprecio a aquellos que trabajan con otros fines, y aplastarán a cualquiera lo suficientemente necio como para blasfemar contra el Dios Máquina mediante actos de experimentación ilícitos, descubrimiento e invención. Pese a que los rangos más bajos de Tecnosacerdote tienen unas tareas de mantenimiento y construcción, a medida que progresan los adeptos y adquieren mayor un conocimiento les es confiado el estudio de los mayores misterios de la galaxia. Todos se esfuerzan por mantener una posición de absoluto conocimiento y autoridad. En caso de que sientan su dominio amenazado protegerán a toda costa su poder, ya sea con el asesinato, el sabotaje o la guerra total.

TECNOSACERDOTES VISIOINGENIEROS

Los Visioingenieros son ingenieros místicos, miembros del Adeptus Mechanicus que están dedicados al Dios Máquina y empapados de conocimiento arcano. A lo largo de la galaxia, son los miembros del Adeptus Mechanicus más comunes de ver, pues por virtud del antiguo Tratado de Marte están agregados al Astra Militarum y la Armada Imperial. Es su función asegurarse de que aquellos que luchan en nombre del Emperador tengan los medios para hacerlo. A este respecto mantienen, reparan y protegen la maquinaria bélica del Imperio; desde tanques de batalla a baterías de cañones de naves espaciales. Gracias al adiestramiento y una vida al servicio del Dios Máquina, los Visioingenieros pueden calmar incluso los espíritus máquina más beligerantes con oración binaria y ritos místicos. Es un hecho que, sin los diligentes cánticos de los Visioingenieros y su incansable mantenimiento, la Guardia Imperial y la Armada Imperial pronto se verían frenadas y bloqueadas.

Los Visioingenieros aparecen también entre los ejércitos del Adeptus Mechanicus y, pese a centrarse su papel principalmente en sus tareas mecánicas, son bastante capaces de dirigir un ejército de discípulos del Omnissiah a la guerra. Para los soldados de la Guardia Imperial, un Visioingeniero es una figura misteriosa, pero dentro del Mechanicus, es un mero engranaje más, aunque uno vital. Mientras que otros Tecnosacerdotes se preocupan más por la búsqueda del conocimiento, los Visioingenieros toman un papel más utilitarista, atendiendo a los rebaños de servidores y siendo custodios de las máquinas a las que sirven.

En el campo de batalla demuestran ser extremadamente útiles, ya que son capaces de efectuar reparaciones en medio del combate y encender la ira de los espíritus máquina. Los Visioingenieros van revestidos con una servoarmadura santificada, la cual les permite entrar sin miedo a la refriega. Allí, empuñan hachas de energía dentadas, mientras los tentáculos robóticos fusionados a sus columnas, conocidos como Mecadendritos, serpentean al reparar los vehículos dañados, levantar el equipo pesado o destrozar a enemigos en el cuerpo a cuerpo. Un Visioingeniero suele ir acompañado de un séquito de Servidores para asistir en los trabajos de reparación y proveer alguna protección.

"LA MÁQUINA ES MI TEMPLO, CADA UNA UN SAGRADO ALTAR. BAUTIZO CADA PISTÓN BENDITO , Y TODO ENGRANAJE CELESTIAL."

- Himno del Arranque de la Máquina

SERVIDORES

Servidor es un término general usado para describir las fusiones casi inconscientes de carne y robótica que son diseñadas y fabricadas por los Tecnosacerdotes del Adeptus Mechanicus. Hay muchas clases de estos cyborgs tales como servidores guardián o técnicos, o el más poderoso servidor de batalla Kataphron. Muchos de los Visioingenieros se ven acompañados en combate por séquitos de servidores. Normalmente, portan ciberimplantes de tipo industrial, como servobrazos hidráulicos para levantar cargas pesadas, de modo que así pueden ayudar al Visioingeniero a realizar reparaciones en el campo de batalla.

Otra forma común de servidor es la del portador de armas. Equipados con armas pesadas cuyas traqueteantes ráfagas pueden repeler al enemigo, estos servidores permiten al Visioingeniero que pueda realizar reparaciones sin ser interrumpido. Los materiales orgánicos empleados en la creación de estos esclavos programables se obtienen parcialmente de cubas de cultivo en mundos forja, así como de las penitenciarías Imperiales de toda la galaxia. Una vez lobotomizados y "mejorados", mediante dolorosas operaciones, incluso a los criminales y herejes se les otorga una última oportunidad de servir al Imperio.

ROBOTS KASTELAN

El Robot Kastelan combina una tremenda potencia física con una robusta resistencia, lo que le ha permitido luchar contra los enemigos del Imperio durante diez mil años. De hecho, algunos de estos robots-reliquia han existido desde mucho antes. Al provenir la tecnología robótica de una era anterior a la fundación del Imperio, muchos mundos forja creen que algunos de sus autómatas de batalla sobrevivieron a esos tiempos oscuros. Al ser las piezas dañadas de robot canibalizadas para reparar máquinas que aún funcionan, sin duda tales afirmaciones son parcialmente correctas.

Con casi el doble de estatura que un Marine Espacial, el Robot Kastelan es una fuerza casi imparable, ya que está construido de sólido metal con una piel de ceramita que le permite caminar sin pausa bajo el fuego enemigo. Además de la gruesa armadura, están protegidos por una maravilla de una era pretérita: la rejilla repulsora. El escudo invisible emana desde cada robot con un profundo zumbido, y su fuerza es capaz de detenerlo todo salvo los más potentes disparos. La mayor parte del fuego que es recibido simplemente se esfuma contra la barrera invisible, pero si el ángulo de reflexión es el correcto, la rejilla repulsora hará rebotar los proyectiles enemigos o haces de energía enviándolos de vuelta al contrario.

Los Robots Kastelan luchan en manípulos, unidades autónomas que son subdivisiones de la Legión, compuestas por entre dos y seis autómatas. Los robots tienen una serie de protocolos de batalla que siguen, y cada Robot Kastelan debe ser programado cuidadosamente para cada nueva tarea, o si no simplemente continuaría con sus órdenes actuales infinitamente.

No es extraño que un manípulo de Kastelan camine a propósito por un lago de lava, o continúe masacrando a su paso al atravesar una ciudad tras haber destruido a los tecno-insurrectos a los que se envió a eliminar. Los Tecnosacerdotes especializados, al igual que los Forjadores de Datos Cibernéticos, pueden ajustar los programas de los Kastelan durante el curso de la batalla, permitiendo así a los irreflexivos autómatas responder ante los cambios circunstanciales.

Cuando actúan bajo el protocolo Conquistador, los Robots Kastelan avanzarán y, a medida que se aproximen al objetivo, su paso plomizo se tornará en una carrera a grandes zancadas que estremecerá la torturada tierra. Despreciando el fuego enemigo, cargan contra el rival convertidos en máquinas de apalear. Cada Kastelan usa su par de puños de combate del tamaño de un barril como bolas de demolición para aplastar al enemigo, con golpes que impactan con suficiente fuerza para abollar la armadura más gruesa o quebrar ferrocemento. Si el enemigo trata de sobrepasar a los goliats de metal mediante su elevado número, puede activarse el protocolo Protector, permitiendo al manípulo de Kastelan disparar las cámaras de combustión incendiarias montadas en su caparazón, rociando el área con capas de prometio triplemente bendecido. Los diferentes tipos de carga de los robots los hacen aún más versátiles. Los Tecnosacerdotes con una predilección por el fuego a distancia, suelen sustituir los puños de combate por blásteres de fósforo dobles, asegurándose de que cuando se active la subrutina balística del disparador, el enemigo será acribillado con un refulgente e incandescente disparo.

FORJADORES DE DATOS CIBERNÉTICOS

Los Forjadores de Datos Cibernéticos son aquellos Tecnosacerdotes especializados en programar los Robots Kastelan de la Legio Cibernética a nivel del manípulo, a menudo teniendo que hacerlo en el fragor de la batalla. Tienen acceso a la apabullante serie de armas y objetos arcanos de los arsenales de sus mundos forja, que utilizan en su defensa y la de aquellos a su cargo.

Desde la catástrofe que fue la rebelión del Señor de la Guerra Horus, los robots de la Legio Cibernética han sido controlados completamente por sus amos; no mediante un cerebro bioplástico y nervios similares a redes de zarcillos de los constructos del Mechanicum, sino mediante obleas doctrinales santificadas, fusiones de materia biológica y electrónica usualmente de suministro más escaso que los mismos robots. No mayores que las cartas del Tarot del Emperador, estas porciones de cerebro y mente o *wetware* son confiadas a los Forjadores de Datos Cibernéticos que acompañan a los manípulos de robots a la guerra. Insertada en la ranura de datos oculta tras la placa pectoral de cada robot, el protocolo de mando de la oblea dictará cada paso del comportamiento del anfitrión, generalmente optimizando su capacidad para destruir a sus enemigos de una manera espectacular. Si el Forjador de Datos que los acompaña desea cambiar el comportamiento de los robots a su cargo, por ejemplo el protocolo orientado al asalto Conquistador, debe retirar manualmente la primera oblea de doctrina e insertar una nueva en su lugar. Si un manípulo de robots se encuentra en modo batalla sin un Forjador de Datos, ejecutará su último protocolo doctrina hasta quedarse sin energía, lo que generalmente lleva semanas de matanza desenfrenada. Tales riesgos y limitaciones son gustosamente aceptados por el Culto Mechanicus, pues el acto de crear pensamiento independiente mediante lógica cableada en un autómata de batalla está estrictamente prohibido.

LA MENTE EN LA MÁQUINA

La Legio Cibernética puede trazar sus orígenes al momento en que los sabios tecnólogos experimentaron con la vida artificial en la Era de la Tecnología. Siempre llenos de curiosidad, aquellos primeros pioneros no solo construyeron vastas huestes de autómatas sino que dieron a sus creaciones el don del pensamiento independiente. Esta decisión les supondría un alto coste, y también al resto de la Humanidad. Después de las terribles consecuencias de aquellos tiempos, el temible concepto de la Sílica Animus fue proscrito para siempre, sus creadores sometidos a Excommunico Fatalis y su restauración castigada con la tortura hasta la muerte. Y sin embargo hubo quienes anhelaban seguir sus pasos, y perfeccionar una máquina pensante. En lugar de crear autómatas con almas humanas, muchos Tecnosacerdotes reincidentes crearon máquinas imbuidas con el animus de bestias leales; o peor aún, con esencias del Empíreo. Esto trajo también consecuencias desastrosas. El cisma resultante fue explotado por el mismísimo Horus cuando traicionó al Emperador. Su legado fue el Mechanicum Oscuro, cuyos miembros llegan a extremos infernales para dotar de vida a sus máquinas. Muchos de los robots de los últimos modelos están contaminados por su asociación con los depredadores mecánicos de esa desesperada era. Así es como los bestiales Thanatar, Castellax, y Vorax han sido olvidados por todos salvo por los más intrépidos e independientes mundos forja, y el Mechanicum Oscuro es solo mencionado en código susurrado. Pero el miedo y la oscura leyenda de ejércitos de imparables robots aún perdura.


"¡OH, CAMINAR ENTRE GIGANTES AL CRISOL DE LA GUERRA!
BENDITO AQUEL QUE GUÍA LA MÁQUINA LIBRE DE CULPA,
DE CONFIANZA ES QUIEN PORTA LA SACRA OBLEA,
SU SAGRADA ESCRITURA TRAE SALVACIÓN Y DESTRUCCIÓN,
LA PALABRA DEL OMNISSIAH QUE PROVOCA TODA RUINA."
- El Canto-Mantra del Forjador de Datos Prioris

ELECTROSACERDOTES FULGURITAS

Los Electrosacerdotes Fulguritas crepitan con las energías robadas de aquellos a los que matan en combate letal. Una mortaja protectora relampagueante conocida como campo voltagheist los rodea, y sus venas recableadas y la circuitería de sus electrotatuajes subcutáneos vibran con fuerza divina. Los Fulguritas están entre los más obcecados y belicosos de los discípulos del Omnissiah: estos guerreros sagrados no eliminan a su rival a distancia, sino que consumen la vida de herejes y máquinas enemigas por igual.

También conocidos bajo el nombre de Luminen o "chispas vitales", los Electrosacerdotes existen como órdenes menores en la jerarquía de Tecnosacerdotes. Son fanáticamente devotos a la Fuerza Motriz, la tercera en la Trinidad del Dios Máquina, creyendo que toda vida y movimiento debe su existencia continuada a esta inefable divinidad. Los Electrosacerdotes son capaces de canalizar energía a través de cualquier cosa que toquen. Injertos cibernéticos presentes en su sistema nervioso les permiten canalizar energía eléctrica a través de los grabados de cobre en las palmas de sus manos, aumentando la carga con rapidez y llevando al Electrosacerdote a un frenesí extático. En las alturas de su gran manía religiosa, los verdaderamente devotos pueden destruir a los enemigos del Dios Máquina con descargas de relámpagos vivos, o, en el caso de los Fulguritas, absorben su energía vital como una mega-sanguijuela de Catachán drena la sangre.

El credo de los Fulguritas es arrancar la energía vital de la galaxia, en particular la bioelectricidad que anima a las almas vivas. También conocidos como la Hermandad de los Relámpagos Petrificados, desean aprovechar el animus de sus enemigos y atarlo al Omnissiah, reclamando la Fuerza Motriz y solidificándola con el poder que reside bajo el cuidado de los Tecnosacerdotes. Los Fulguritas creen que solo aquellos hallados dignos a los ojos del Dios Máquina deben poseer la gracia divina de su poder galvanizador. De buena gana volverían a todas las culturas que no alaban al Omnissiah totalmente inertes, hundiendo a las civilizaciones de los no iluminados en la noche eterna. Este credo egoísta no es una filosofía ociosa, sino una cruzada sagrada, y luchan por ella día y noche.

Para los Fulguritas, desperdiciar energía es un acto casi tan vil como permitir que el no creyente lo use para sus propios fines. En lugar de matar a sus enemigos desde lejos o de cometer lo que ven como una blasfemia al usar armas poderosas, estos sacerdotes se lanzan a la batalla con el torso desnudo, golpeando a sus enemigos en persona con largas varas electrodrenantes. Estas contienen barras conductoras que extraen la energía de aquellos a quien golpean y la almacenan en poderosas células condensadoras. Pueden robar la Fuerza Motriz de una máquina de guerra enemiga, dejándola fría y muerta. Y aún más inquietante, pueden absorber la bioelectricidad de las criaturas vivas, drenándolas de gran manera y aprovechándola dentro de sus condensadores centrales para que la misma energía pueda más tarde alimentar lo sagrado en lugar de lo hereje. Los así golpeados se colapsarán en el suelo, y sus cadáveres quedan fríos e inmóviles como piedras mientras que los Fulguritas avanzan, vigorizados por su sagrado cometido, y su letal bastón crepita con el poder reclamado.





ELECTOOS

Cada uno de los adoradores de Omnissiah está equipado con un electoo personal. Tomando la forma de circuitos subcutáneos, algunos de estos dispositivos son poco más que pequeñas placas de identificación y obleas de información a las que solo se puede acceder cuando están iluminadas por los principales Tecnosacerdotes. Otros son mucho más avanzados. Las redes electoo que las hermandades de Electrosacerdotes implantan bajo su piel son tan extensas que cubren todo el sistema nervioso, sus pulsos bioeléctricos son lo bastante potentes como para enviar estallidos de poder abrasador que pueden interceptar los proyectiles enemigos. A través de dispositivos como estos, el maná del Dios Máquina puede visitar al Fabricador General y al humilde guerrero Skitarii por igual. Incluso los servidores y los robots han sido bendecidos con su propia forma de electoo, tanto para calificarlos como propiedad de sus amos como para el éxtasis religioso que pueden traer.

A través de estos electoos, los discípulos del Adeptus Mechanicus pueden canalizar la majestuosidad eléctrica del Omnissiah. Así los fieles son recompensados generosamente, ya que están llenos de una gloriosa ambrosía de datos, con sus corrientes de transmisiones fluyendo con cada nuevo pulso del dulce néctar de pura información. En tiempos de batalla, una procesión completa puede tener sus electoos configurados de forma remota para responder a los mismos cantos e invocaciones. Al hacerlo, los líderes del Culto Mechanicus aseguran que simultáneamente cada miembro de su congregación cibernética se colme con la habilidad divina para destruir a sus enemigos de manera espectacular, ya sea con estallidos de rayos vivientes, puños accionados por pistones o la cegadora luz de la verdad del Omnissiah.

ELECTROSACERDOTES CORPUSCARII

Los Electrosacerdotes Corpuscarii son una facción rival de sus hermanos Fulguritas. Ellos también están dedicados a la Fuerza Motriz, y es su deseo compartir su gloria con todas las criaturas y máquinas que no estén aún alineadas. En cada mundo forja hay muchos subgrupos diferentes dentro de las facciones de Electrosacerdotes, y cada uno prefiere sus propios rituales y ritos para adorar a la CorrienteDivina.

Los Corpuscarii están verdaderamente bendecidos, porque la Fuerza Motriz literalmente corre por sus venas. En la batalla, los Corpuscarii avanzan, cantando letanías para reunir las cargas dentro de sus cuerpos. El fuego enemigo chisporrotea en sus campos voltagheist, enviando fuera reacciones en cadena de arcos eléctricos crepitantes. A corta distancia, los fanáticos flameantes pueden invocar relámpagos a voluntad, extendiendo sus guanteletes electrostáticos para enviar penetrantes rayos de la ira del Dios Máquina hacia el enemigo. A aquellos golpeados por estas energías sagradas se les concede el éxtasis de la electrocución completa. Por un breve segundo antes de que les llegue la muerte, los incrédulos ven la luz, y sus paroxismos los sacuden mientras sus cuerpos se queman de dentro hacia afuera. Tal es la generosidad de los Corpuscarii, ya que su deber es iluminar la galaxia, y llevar la luz a los no creyentes.

La llamada sagrada de los Electrosacerdotes requiere que sus cuerpos estén endurecidos, condicionados y preparados electroquirúrgicamente para la dura experiencia de albergar la energía sagrada de la Fuerza Motriz. Se han convertido en baterías vivientes que no solo absorben la Fuerza Motriz sino que también pueden conducirla adonde elijan. El uso de pesadas botas de goma es de suma importancia, ya que malgastar de una forma tan simple las valiosas energías de su orden es visto como un desperdicio propio de descarados Corpuscarii y míseros Fulguritas.



Independientemente de la facción, los Electrosacerdotes no ven en el sentido convencional; la canalización de la sagrada fuerza eléctrica hierve los ojos en sus cuencas, o bien los derrite para que corran, globulares y burbujeantes, por las mejillas: un fenómeno sagrado que la orden conoce como las Lágrimas del Omnissiah. Corpuscarii y Fulguritas por igual agradecen este regalo, ya que no necesitan ojos para ver, pueden sentir la firma electromagnética de amigos y enemigos por igual, y percibir el mundo a su alrededor como una visión crepitante de la Fuerza Motriz que impulsa todas las cosas. Para los Corpuscarii, los habitantes de la galaxia son poco más que tenues fantasmas de fuerza eléctrica que tan solo esperan ser enviados en llamas al lado del Omnissiah.

CONDUCTOS DE LUCHA

El cisma que divide a los Electrosacerdotes se remonta a los tiempos preimperiales, cuando esta rama del Mechanicum todavía estaba en su infancia. Los antepasados de los Corpuscarii centraron su adoración en el Dios Máquina, creían que su luz debía ser llevada a la galaxia. Sus energías iluminaron al salvaje, y así aportaban más recursos a su orden. El Corpuscarii montó grandes cruzadas religiosas para este fin, invirtiendo una gran cantidad de recursos de Marte en el proceso, pero creyendo que el precio valía la pena pues aquellos primeros pioneros consideraron que el poder de Omnissiah era infinito. Los que serían conocidos como los Fulguritas se horrorizaron cuando contaron el costo de tales cruzadas. Fueron celosamente protectores de la Fuerza Motriz, esa deidad invisible que da a todas las criaturas, ya sean mecánicas o de carne, el poder de moverse por su propia cuenta. Creyendo que el favor de su dios era finito, afirmaron que los Corpuscarii estaban desperdiciando flagrantemente el poder del Dios Máquina, pues no solo abusaron de su energía divina para iluminar sus naves, sino que malgastaron su poder en el éter canalizando descargas de electricidad. Indignada por estas acusaciones, la hermandad de los Electrosacerdotes se fracturó múltiples veces y las primeras Guerras del Conducto dieron comienzo. Hasta el día de hoy, la superficie de Marte todavía está quemada por el legado de esas amargas batallas intestinas. La naturaleza dogmática de los Electrosacerdotes supone que este conflicto nunca será verdaderamente resuelto. Si bien los brotes de guerra abierta entre las facciones rivales de Electrosacerdotes son ahora afortunadamente raros, en cada mundo forja innumerables actos hostiles más pequeños, tanto políticos como encubiertos, todavía ocurren de manera regular, y ninguna de las partes puede perdonar las transgresiones de la otra por mucho tiempo.

ALABAD TODOS EL EBB Y EL FLUJO,
SENTID TODOS EL LEVANTAMIENTO DE NIMBUS,
CANTAD TODOS EL CUERPO ELÉCTRICO,
¡SENTID EL CREPITAR DE LA CARGA COMPLETA!

- Extracto del Canto de la Electrotracción

KATAPHRON ROMPEDORES

Un Tecnosacerdote Dominus puede llamar a un cuerpo de servidores de batalla para protegerlo en combate. Entre las piezas de artillería vivientes más grandes y potentes se encuentran los Kataphron Rompedores, servidores de batalla que superan muchas veces en tamaño y poder a los suministrados para el uso del resto del Imperio. Absolutamente letales a corta distancia, los Kataphron Rompedores no nacen sino que son construidos, y cada mejora está diseñada para la máxima letalidad. Son fácilmente reconocibles por los gruñidos de sus unidades motrices, las crueles pinzas hidráulicas y los cañones mortales montados en el hombro. Sin embargo, el componente más vital de todos está dentro. Muchos de los componentes carnosos de los servidores se cultivan en cubas, pero pronto se descubrió que estas sustancias orgánicas artificiales no podían vincularse adecuadamente con la descomunal maquinaria del Kataphron Rompedor. Después de algunos experimentos, se averiguó que las construcciones solo funcionaban correctamente cuando estaban centradas alrededor del alma de lo que no era solo un hombre vivo, sino uno particularmente violento. La parte del Kataphron Rompedor que una vez fue humana no muestra emoción, pero responderá por instinto a los imperativos binários de los Tecnosacerdotes. Sin embargo, el proceso de convertirse en un servidor de batalla preserva algo del espíritu agresivo, y la promesa de masacre parece acelerar las voluminosas máquinas humanoides.

En batalla los Kataphron Rompedores retumban al mando de sus amos Tecnosacerdotes, cumpliendo los roles de escudo viviente y ariete por igual. Diseñados originalmente para romper líneas de batalla enemigas y fortificaciones, son de gran utilidad para aquellos adeptos que desean apoderarse de un valioso artefacto en las garras de los que serían usurpadores. A medida que se acercan a la línea del frente, las salvas lanzadas por el enemigo caen como granizo alrededor de los Rompedores con poco efecto; las gruesas placas superpuestas que cubren las partes orgánicas de los servidores de batalla les hacen casi invulnerables al fuego de las armas pequeñas a medida que avanzan. Una vez que suenan las alarmas de proximidad, devuelven el fuego con descargas helicoidales de energía de los pesados rifles voltaicos o los retorcidos y rasgados campos de los cañones de torsión. Mientras el enemigo se dispersa desordenadamente, los Rompedores aceleran, chocando contra las líneas enemigas para aplastar y matar con garras hidráulicas y voltaicas. Bajo los caprichos de los Tecnosacerdotes, ciudades e incluso mundos enteros se han convertido en polvo bajo las inmisericordes huellas de estas semi-criaturas.

Aunque los Kataphron Rompedores son potentes, resultan fáciles de reemplazar y pueden reunirse por miles si es necesario. Todos los mundos forja crean estas construcciones medio máquina de guerra a diario, y en sus biohangares hay apilados fila tras fila de servidores Kataphron inactivos esperando el comando binárico para despertar. En la batalla se usan de manera cruel y, a diferencia de los robots reliquia de la Legio Cibernética, los restos destrozados de los servidores Kataphron Rompedores destruidos se consideran nada más que chatarra. Su supervivencia es algo de poca importancia, y un Tecnosacerdote los usará sin mayor reflexión de la que haría un Marine Espacial en gastar un cargador de proyectiles de bólter.



LA MISERICORDIA DEL OMNISSIAH

El complemento de servidores de incluso un solo mundo de forja suele ser de decenas, o incluso cientos, de millones. Muchos fueron criminales, hombres duros e intimidantes de todos los ámbitos de la vida Imperial, desde bandidos suturados con músculos biocosechados en cubas hasta ejecutores Inquisitoriales que simplemente vieron demasiado. Introducidos como contrabando en los cargamentos de materias primas comercializadas entre los planetas del Imperio y los mundos forja, los envíos de carne humana no son infrecuentes, proporcionando otra fuente de carne que los Tecnosacerdotes pueden utilizar con buenos resultados. Cuando los Adeptus Arbites encuentren a un transgresor de un tamaño físico superior, ese individuo será golpeado con las mazas de energía hasta dejarlo sin sentido y enviado magullado y ensangrentado al mundo forja más cercano. Allí se le da una segunda oportunidad de servir al Imperio como uno de sus servidores más fieles. Primero, al espécimen se le borra la mente, siendo lobotomizado químicamente para que su personalidad y recuerdos sean una pizarra en blanco; al menos en teoría, ya que ha habido numerosos casos en los que quedaron algunos efectos residuales. A continuación, se le cortan los brazos, que generalmente se reemplazan con armas o herramientas adecuadas para el nuevo papel que sus maestros han elegido para él. En el caso de los servidores de batalla, el espécimen se dividirá por la mitad desde el abdomen y se suturará permanentemente en una unidad motriz traccionada por orugas. Su mente estará programada con sistemas de puntería, y su caja de voz quirúrjicamente modificada para cantar mejor plegarias binarias al Dios Máquina. El proceso es, por supuesto, doloroso en extremo: el injerto, la soldadura de la carne y la conexión de cables a la fibra muscular es un trabajo sangriento, pero ninguna expiación está realmente completa sin el sacrificio. Y ningún sacrificio es demasiado grande para el Omnissiah.

KATAPHRON DESTRUCTORES

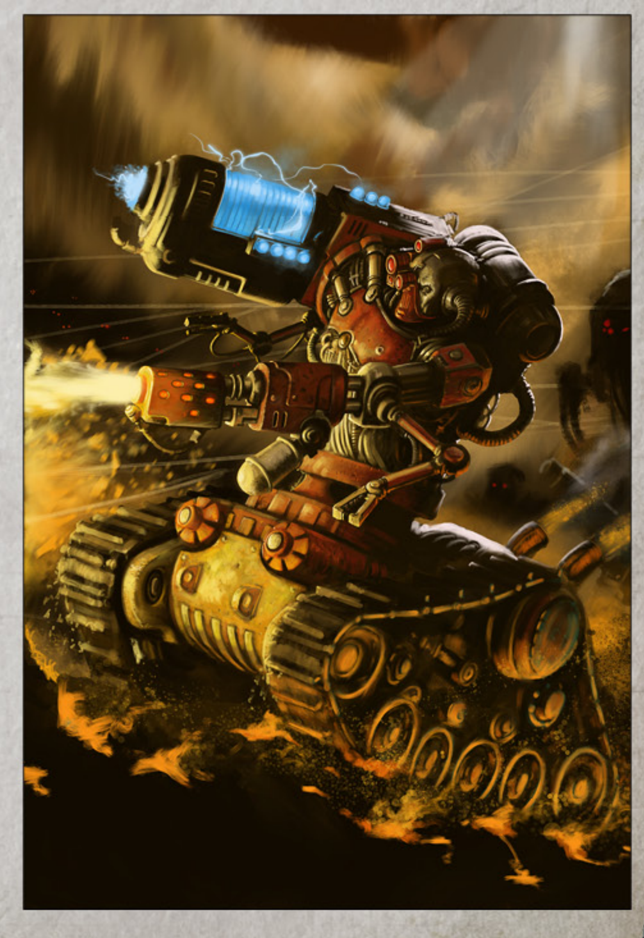
Los horrores cibernetizados conocidos como Kataphron Destructores existen solo para matar. Quizás no haya una llamada más pura en toda la galaxia que la del arma viviente, sobretodo una que no esté manchada por la responsabilidad de la moralidad, o incluso del pensamiento. Todos los servidores son en última instancia herramientas manejadas por la mano de otro, y los Kataphrons no son una excepción. Cuando tal servidor de batalla es controlado por un adepto del Dios Máquina, se convierten en la destrucción encarnada.

Mientras que el Kataphron Rompedor estándar tiene al menos un brazo similar a una garra, el Destructor tiene ambas extremidades superiores reemplazadas por armamento de alto rendimiento. Esta configuración le permite cumplir su función como plataforma móvil de armas pesadas, una tarea que realiza con una eficacia inflexible. En un lado porta un cañón de diseño avanzado, que va desde el temido cañón pesado grav, -un arma de tal poder que puede aplastar en un segundo incluso las construcciones de hueso espectral Aeldari-, hasta la culebrina de plasma, un cañón tan volátil que la propia carne del servidor cruje y se abrasa al igual que sus objetivos son reducidos a lodo fundido. El potencial de los Kataphron Destructores para tratar con la muerte no termina ahí, ya que en el otro lado de su torso llevan sistemas de armas secundarias que pueden arrojar a los enemigos cercanos llamas rugientes y chorros de disparos de fósforo. Aquellos que de alguna manera sobrevivan a esta abrasadora colección de potencia de fuego harían bien en huir de allí rápidamente, no sea que queden molidos en el suelo bajo las pesadas orugas de los Destructores.

Todos los servidores llevan números de identificación, y los servidores de batalla no son diferentes. Estos números y el clado o unidad a la que pertenecen se convierten en su identidad completa, y cada una de sus acciones son impulsadas por su programación limitada, ya que tan solo aquellos servidores que funcionan mal desarrollan cualquier sentido de autoconciencia. Las funciones de un servidor son rudimentarias en el mejor de los casos, independientemente de su tipo, ya sea un servidor de construcción, un servidor de mantenimiento, un servidor de batalla o de cualquier otra configuración. Las ópticas cibernéticas de un Kataphron Destructor están diseñadas para enfocarse en los enemigos, lo que permite a los constructos localizar y eliminar objetivos viables, pero debido a los límites de su programación, se han producido numerosos accidentes por fuego amigo. Durante la Tercera Guerra por Armageddon, un error de verificación del enemigo permitió que los amontonados clados de Kataphron Destructores se volvieran contra sus propios aliados, destruyendo sin piedad dos divisiones de la Guardia Imperial y un escuadrón completo de tanques de batalla Leman Russ. Si bien la mayoría de estos incidentes son verdaderamente accidentes, se sabe que algunos Tecnosacerdotes, los más audaces y menos escrupulosos de su tipo adquisitivo, usan la cobertura de dichas "fallas" de programación para lograr sus propios fines. El Tecnosacerdote Dominus Omingo Sahr estaba decidido a que su Cruzada de Requisición obtendría muestras de toda la tecnología que descubriera. Después de que su clado de Kataphron Destructores abriera fuego contra los Ángeles Oscuros, por fin pudo asegurar varias armas de reliquia que los Marines Espaciales le habían ocultado tontamente, incluso negando que las tuvieran en su poder.

La muralla de la basílica cedió con un desplome aplastante. Una gigantesca biomonstruosidad la atravesó, densos grupos de Tiránidos menores se derramaban entre los escombros y las nubes de polvo del ladrillo ancestral. El armamento cognis del clado Destructor Vho-9-Rhombus reaccionó antes que los propios servidores, chasqueando al eructar grandes nubes de llamas de promethium sobre esas bestias deslizantes. Como uno solo, el Vho-9-Rhombus giró y se invirtió lentamente. Las expresiones de los tres servidores de batalla eran tan distantes y desinteresadas como si todavía estuvieran en tránsito hacia la zona de guerra. Los delgados servobrazos de sus temibles lanzallamas cognis se desprendieron hábilmente de los depósitos vacíos, y luego los reemplazaron sin un microsegundo de vacilación. Los Tiránidos saltaron, los brazos de las cuchillas azotaron el aire, solo para ser atrapados una vez más en ráfagas de llamas.

Un gigantesco organismo demoledor atravesó los fuegos con un rugido chirriante, una pinza con forma de cangrejo aplastó al servidor de batalla situado más a la izquierda en una explosión de chispas, aceite negro y sangre maloliente. Desde la nave trasera surgió un canto monótono, el sonido que llenaba la acústica perfecta de la basílica con un canto de batalla binárico. Los dos Kataphrons restantes se estremecieron como si estuvieran en éxtasis antes de nivelar sus cañones de gravitones contra la enorme bestia, que se abría camino a través de los bancos de la basílica en dirección hacia su amo. Cuando los servidores de batalla desataron toda la furia de sus armas, aquella criatura Tiránida redujo la velocidad, se tambaleó y luego gritó cuando su caparazón se partió en cien pedazos. Luego estalló, rociando icor en amplios arcos. Lo que quedaba era en su mayoría fluido, pues la bestia había sido aplastada como un insecto bajo el talón de hierro del Omnissiah.





CAZADORES SKITARII

Los Skitarii son la infantería del Adeptus Mechanicus. Son desplegados en masa para defender su mundo forja, atrayendo al enemigo a los pies de los imponentes Titanes, o enviados a través de la galaxia para marchar al frente de una expedición y así obtener nuevos conocimientos para sus maestros Tecnosacerdotes. Fueron hechos para dichas tareas, ya que la carne ha sido reemplazada por prótesis augméticas, desde sinapsis sintéticas hasta unas extremidades hechas de inflexible acero. Debido a su extensa modificación, los Skitarii puede sobresalir en casi cualquier entorno. Cada legión proviene de un mundo forja híperindustrializado; incluso las dosis más extremas de radiación no son nada para aquellos que han pisado dichos desechos tóxicos.

Luchar contra los soldados de a pie del Culto Mechanicus es matar o morir, ya que los Cazadores Skitarii nunca se dan por vencidos cuando cazan a sus enemigos, siendo su resistencia legendaria. Cazan en los confines de la galaxia como pacientes predadores: una vez que han sido enviados, estos se dirigen hacia su presa a un ritmo lento pero implacable. Al principio, sus víctimas oscilaban entre bandas de piratas y multitudes xenos, y podría parecer que se escabullen a través de la red de disparos de los Skitarii. Si huyen lo bastante lejos pueden pasar meses, incluso años, tiempo suficiente para que el terror inicial quede prácticamente olvidado. Mientras tanto los Skitarii marchan a silencioso e imparable paso, mientras su lazo se cierra un poco más cada noche. Justo cuando su presa se cree segura, aparece en el horizonte una constelación de bengalas azules; casi imperceptiblemente, crece cada vez más hasta que la oscuridad es iluminada con los ardientes disparos. Los Skitarii, para quienes su obligación nunca termina, se acercan una y otra vez hasta que la misión se haya completado. Sean cuales sean los peligros a los que se enfrenten, la marcha Skitarii no vacila.

BENDICIONES DEL DIOS MÁQUINA

Al igual que con gran parte de la industria del Culto Mechanicus, las verdades de la creación Skitarii se mantienen en secreto. Algunos son cultivados en cubas de crecimiento o clonados, mientras que otros son reacondicionados a partir de los convictos lobotomizados o los guerreros entregados como castigo por el fracaso o la deserción. Independientemente del origen, todos encuentran una fe fanática en el Omnissiah poco después de su inicio. Es entonces cuando empieza su verdadera transformación.

Sin excepción, los Skitarii tienen cuerpos pálidos de carne fruncida y cibernética suturada. Las válvulas de ceramita y los zócalos de adamantio se adhieren a los duros nudos del músculo translúcido. A imitación de las cohortes de antepasados que primero trituraron sus miembros hasta quedar mutilados en las rojas dunas de Marte, a los Skitarii se les corta la parte inferior de las piernas y son reemplazadas con prótesis de aleación inviolable. Incluso los cerebros de estos guerreros resultan ser grotescos híbridos de materia gris y retorcidos neurocircuitos. Quien buscara coherencia en los aumentos de los Skitarii quedaría decepcionado. Un soldado del Mechanicus puede tener un cráneo de tarjeta perforada y fuelles de cuero en vez de pulmones, mientras que al mismo tiempo alberga biocomponentes cuánticos en su cerebro. Se dice que si uno de estos guerreros mejorados fuera derribado, podrían encontrarse rastros de casi todos los elementos conocidos por el hombre en algún lugar de los restos. Los Tecnosacerdotes saben que esto no es una exageración, ya que la disección no es más que uno de los oscuros destinos a los que podría llegar el Skitarii para satisfacer la predadora curiosidad de sus amos.

VANGUARDIA SKITARII

Los Skitarii de Vanguardia, conocidos también como tropas radiactivas, están tan imbuidos de funestas energías que el simple hecho de estar cerca de ellos resulta mortal. Durante las muchas guerras civiles libradas por el Culto Mechanicus, la Vanguardia ha aprendido a soportar y amar estas letales emisiones. Tal radiación desprenden los Skitarii de Vanguardia que los enemigos cercanos se debilitan y cansan; para los no-Skitarii estar estacionados en el mismo cuartel es una sentencia de muerte. Los propios Skitarii de Vanguardia están teóricamente seguros dentro de su armadura de guerra, pero en las raras ocasiones en que estos guerreros desenroscan sus cascos, la visión de sus ausentes dientes y la dolorida piel sin pelo muestra la horrible verdad. Es un precio que pagan voluntariamente, por su absoluta devoción al Dios Maquina.

Las carabinas radiactivas propias de estas tropas de Vanguardia desatan ráfagas de disparos hiperradiados que pueden derribar a cualquier objetivo. Incluso si los enemigos sobreviven a la brillante carga, el envenenamiento por radiación de las salvas contamina tanto el aire como el suelo. Debido a esto, los Skitarii de Vanguardia están asignados a las zonas de guerra más peligrosas que la galaxia puede ofrecer. Ellos llevan este deber estoicamente y en solemne silencio, luchando hasta el final en nombre de su inhumano dios. Los más afortunados de los Skitarii pasan por un punto llamado Crux Mechanicus cuando su cuerpo es más máquina que carne. Aquellos que alcanzan esta etapa de metamorfosis se conocen como Skitarii Alphas. Algunos llegan al rango de Alpha Primus: supervisores que pueden operar de forma independiente durante años si es necesario, siendo tan sólidos y confiables como el titanio, el acero y el hierro que reemplazan su carne.

"Teme al puño de hierro, porque su agarre es la muerte."

- Ferromort

ARMAS DE RADIO

Las armas de radio son tan volátiles que eventualmente incluso matan a sus portadores. Su barroca belleza oculta una función singularmente vil, no solo para golpear sino para reproducir un campo de batalla tan mortífero como los residuos radiactivos de Marte. El cilindro de la bala de cada ama está tan completamente bañado en radio que una descarga puede causar una tormenta de rayos localizada. Los que están dentro pronto descubren que su carne se ennegrece y desvanece.



Pistola de Radio

Carabina de Radio

ACECHANTES DEL ÓXIDO SICARIANOS

Los Acechantes del Óxido Sicarianos de las Legiones Skitarii caen sobre sus enemigos con un frenesí cortante y apuñalador. Sus espadas transónicas se difuminan a medida que se precipitan y cortan como armas gladiatorias; las mortíferas resonancias que transmiten atraviesan las armaduras como si no ofreciesen más resistencia que un holograma.

Originalmente estaban diseñados para conformar una escuadra de asesinos cibernéticos de élite, que eran enviados a los desiertos del Planeta Rojo para cazar servidores salvajes y otros indeseables excomulgados del Culto Mechanicus. Probaron ser tan efectivos en su tarea que fueron reutilizados y militarizados en grupos conocidos como clados de eliminación. Desde ese día, la creación de Acechantes del Óxido se ha extendido a cada mundo forja y estas tropas han luchado en la vanguardia de muchas guerras del Culto Mechanicus.

Las armas de los Acechantes del Óxido Sicarianos son ejemplos siniestros de la maestría del Adeptus Mechanicus sobre las leyes de la física; estas hojas emanan un fuerte y enfermizo zumbido que llega hasta el alma. Cuando estos horribles dispositivos son empleados, su campo sónico se abalanza sobre una gran variedad de longitudes de onda hasta que logra encontrar la frecuencia molecular exacta para simplemente atravesar cualquier blindaje que lleven sus enemigos. Los sangrientos resultados, aunque toman tan solo uno o quizás dos segundos en manifestarse, son considerados por los Tecnosacerdotes como algo que vale la pena esperar. Tan letal es este vástago de tecnología sónica que los Tecnosacerdotes la han refinado en una plétora de formas. Éstas varían entre estiletes filosos y rápidos hasta la temida garracorde, un guante de dedos puntiagudos capaz de convertir la carne de un hombre en pulpa temblorosa.

LEGENDAS EN CÓDIGO BINÁRICO

Los Tecnosacerdotes del Mechanicus reverencian la tecnología antigua como los robots de la Legio Cybernetica, que se tienen en gran consideración, pero no es igual para las Legiones Skitarii, que son fabricadas masivamente y con indiferencia en las líneas de producción. Los Skitarii son funcionales y efectivos en masa, pero nunca son apreciados como individuos, ni tan siquiera por los Tecnosacerdotes que los arreglan, a menudo utilizando cualquier pieza de repuesto a mano. Sin embargo, esto no ha impedido que algunos clados se distingan, y si sus hazañas y heroicos esfuerzos no son reconocidos por sus amos, al menos son tenidos en cuenta por sus enemigos. Durante la invasión de Ryza por parte de los Orkos del Waaagh! Rargruts, estos aprendieron a temer a una unidad en particular de Acechantes del Oxido Sicarianos más que a ninguna otra. El clado R2-111 atacó durante la temporada de lluvia ácida, usando los diluvios para cubrir su infiltración. Diseñaron modelos como de óxido que goteaba y que los pielesverdes comenzaron a temer, apodándolos Destripadores Oxidados. Varios clados de Stygies VIII se han ganado una infamia similar entre sus enemigos, incluidos los conocidos como las Espadas Carmesí y los Marcadores de Cráneos. Estas unidades parecen haberse vuelto solitarias, a menudo con inusuales marcas y apareciendo espontáneamente entre otras legiones que han sido convocadas para la batalla. Como todos sus actos han sido en beneficio de su mundo forja, se han realizado pocos esfuerzos por rastrearlos para su reprogramación.



INFILTRADORES SICARIANOS

Los Infiltradores Sicarianos son quizás el más siniestro de los clados guerreros Skitarii, pues su bombardeo neuroestático desposee a todas sus víctimas de los sentidos. Al cazar emiten como un ruido blanco que llena los espectros visuales, auditivos e incluso olfativos con estática, dejando a su enemigo casi indefenso antes de que comience la matanza.

Altos y esbeltos, los Infiltradores Sicarianos se abren camino por el campo de batalla con la artificial gracia de acuáticas aves zancudas. No siempre fueron así, sin embargo cada Sicariano está lejos de ser perfecto, tanto en espíritu como en cuerpo.

Al igual que sus hermanos, los Acechantes del Óxido, todo Sicariano fue un guerrero Skitarii quien, en cumplimiento de la agenda del Culto Mechanicus, fue destrozado miembro a miembro, extensamente quemado o desmembrado de algún otro modo. Durante la recolección de datos, al final de la batalla, si se juzga a estos caídos como aptos para servir al Omnissiah, no son incinerados sino llevados a las losas augménticas. Allí se les da la oportunidad de renacer mediante el implante de esbeltas pero potentes extremidades metálicas. Desde un punto de vista técnico, todo lo que el Magos Biologis requiere para crear un Sicariano es una cabeza, un torso y algún muñón, aunque una desafección por las emociones y la habilidad de inspirar temor es vital para obtener los mejores resultados.

Un Infiltrador puede superar las defensas enemigas con facilidad, aunque esta habilidad no se deba al sigilo ni al talento. En su lugar, se debe a la potencia y variedad de las longitudes de onda disruptoras que emiten desde sus abovedados yelmos y las antenas que de ellos sobresalen. Al aproximarse los Infiltradores, todos los sistemas sensoriales de cada uno de sus enemigos son bombardeados por estímulos abrumadores. Los vocoemisores aúllan con una realimentación agónica mientras que las pictopantallas enloquecen con sibilante estática. Y este asalto devastador es aún más efectivo en los sentidos orgánicos que en los artificiales. Los oídos resuenan con un cruel acúfeno, los ojos lagrimean y enrojecen y la boca se llena con un regusto a metal quemado. Lo único que pueden hacer las víctimas de los Infiltradores es recordar como respirar. Mientras su presa tapa sus oídos sangrantes y cierra con fuerza sus ojos inyectados en sangre, los Infiltradores Sicarianos simplemente caminan hasta situarse a quemarropa y abren fuego.

Este asalto sensorial, aunque de amplio espectro, es calibrado con precisión por el Tecnosacerdote que ordena el envío de estos macabros asesinos. Aquellos Skitarii enviados a luchar junto a los Infiltradores reciben códigos anuladores que transmutan las frecuencias utilizadas en inofensivas canciones; para ellos el constante bombardeo de neuroestática proveniente de cada abovedado casco no es nada más que un suave salmo a la gloria del Omnissiah. Por esta razón son vistos como héroes sagrados y sabios por sus hermanos Skitarii, talismanes contra la corrupción de datos que luchan en una abnegada guerra en el frente. Solo al enemigo se le revela la verdad. Queda poca virtud en estos despiadados merodeadores, y lo que conservan de su personalidad solo está interesada en la muerte.





DRAGONES SYDONIANOS

Los Dragones Sydonianos hollan el campo de batalla como tallados ídolos a los que se ha dado vida, cargando desde nubes de sagrado incienso, para así golpear con crepitantes lanzas táser hacia los enemigos que huyen en desbandada. A su paso, dejan un irregular rastro de cadáveres que se extiende hasta más allá del horizonte. Montados en la maravilla científica que es el ingenio Ironstrider, los Dragones Sydonianos desconocen conceptos como la duda o el descanso. Suyo es el poder del movimiento perpetuo puesto al servicio de la muerte.

Los primeros Sydonianos se establecieron en una vasta área del planeta Marte llena de cráteres, envuelta en una densa niebla ácida. En los cismas que atormentaron el pasado de Marte, aquellos con zancos augméticos podían acechar en las brumas y sobrevivir, permitiéndoles su elevación escapar de los peores efectos del ácido mientras permanecían ocultos del enemigo. Los Dragones Sydonianos se hacen eco de las tácticas de estos guerreros-exploradores. Usando tubos de escape de incienso, marchan a través de una nube ocre que evoca la antigua Sydonia. Muchos enemigos han sido confundidos por esta niebla lo suficiente como para que los Dragones monten una carga letal.

Aunque el servidor monotarea que dirige cada ingenio Ironstrider hacia el enemigo carece de conciencia, su jinete es un fidedigno guerrero Skitarii. Una vez que el Dragón haya localizado a su presa la marcará con una bala de su serpenta de fósforo o su jezzail de radio. El brillo del impacto guía la próxima carga de su unidad incluso dentro de la niebla de guerra. En cuestión de segundos el objetivo marcado es asaltado por una estampida de pies de duro titanio y armamento táser de alto rendimiento.

EL INGENIO IRONSTRIDER

Inspirándose en los seguidores de la Máscara de Sydonia de piernas- zanco, el Tecnosacerdote Aldebrac Vingh perfeccionó el ingenio Ironstrider a principios del M33. Su logro fue realmente importante. El extraño aparato bípedo que inventó es lo más aproximado a una máquina de movimiento perpetuo que haya visto jamás el Adeptus Mechanicus, de una eficiencia casi perfecta. Actuando el Ironstrider como dinamo al caminar, este milagroso diseño se alimenta esencialmente a sí mismo. Todavía hay prototipos circunnavegando el ecuador de Marte a día de hoy. Lamentablemente Vingh nunca fue el más astuto políticamente entre sus pares Tecnosacerdotes, y fue condenado al ostracismo por sus celosos colegas, sin obtener recompensa alguna por su innovadora invención. Tras su misteriosa muerte, los secretos del diseño del ingenio Ironstrider se perdieron y el concepto del movimiento perpetuo, abandonado. Tal es así que actualmente los ingenios Ironstriders nunca son desactivados, por temor a que su inexorable espíritu máquina se desvanezca para siempre. Miles se han dispuesto como monturas en las cohortes Skitarii, con sus jinetes bajados a las sillas de montar de Ironstriders caminando en círculos perpetuos, mediante las grúas articuladas que dominan los Establos de Hierro. Otros son colocados a centenares en cintas de correr industriales y engranajes, donde alimentan maquinarias de destrucción más ineficientes, pero mucho más devastadoras. Tal es el camino del Tecnosacerdote: convertir el trabajo de un genio en arma, forjar de un diseño exquisito algo que ya no se comprende, pero que puede ser replicado y puesto en uso en el interminable esfuerzo de guerra del Mechanicus.

IRONSTRIDER BALLISTARII

Los Ironstriders Ballistarii se mueven rápidamente a través de los flancos de un manípulo Skitarii, o se abren paso hasta una posición de disparo. La distintiva forma del Ironstrider Ballistarii causa temor en el corazón de los xenos, de los renegados e incluso de los comandantes Imperiales. Siendo los Ballistarii tiradores excepcionales tienen a su disposición los datos anatómicos, capacidades defensivas y debilidades de todas las razas que el Adeptus Mechanicus ha encontrado. Explorando incansablemente el campo de batalla en busca de objetivos de un gran valor junto a sus escoltas Cazadores Skitarii, los Ballistarii acechan desde las ocres brumas con sus resplandecientes lentes oculares. Caer bajo el azulado rayo de su omnispex es tener ya solo un latido de vida. Para un francotirador Ballistarii realizar un tiro mortal es tan fácil y natural como respirar.

El Ironstrider Ballistarii está montado sobre las mismas piernas largas caminantes que sus homólogos los Dragones Sydonianos, siendo capaz de pasar por los terrenos más hostiles durante años sin detenerse. El servidor monotarea encargado del deber de conducir al Ironstrider es a menudo el primer componente que falla, pues su maltrecho cuerpo que sufre desde antaño finalmente expira. En dichas ocasiones el Ironstrider mantendrá su ritmo y seguirá caminando en su último rumbo. Solo puede ser reparado mediante la ayuda de un Tecnosacerdote situado sobre una plataforma gravítica, que cortará la carne muerta e instalará un reemplazo aunque el motor siga en marcha. El “caminante” volverá a ser puesto en servicio más tarde como si nada hubiese sucedido, mientras los restos del antiguo servidor son arrojados al polvo sin ningún miramiento.

Cuando un escuadrón de Ironstriders Ballistarii se encuentra en una zona de guerra, la suma total del conocimiento del Adeptus Mechanicus sobre los líderes del enemigo se encuentra vinculada a sus extensos bancos de datos. Las retículas de los objetivos parpadean y los bancos de datos brillan, mientras cada uno efectúa mil iteraciones diferentes de la silueta del comandante enemigo. Cuando se logra una identificación positiva, ese Ballistarii será recompensado con el sonido de una campana de cobre y una inyección intravenosa de estimulantes hiperfocales. La información se comparte con la escuadra de cazadores rápidamente, y sus ingenios Ironstriders, que anteriormente pisoteaban el campo de batalla a un temible ritmo, aminorarán hasta convertirlo en una exagerada paz, como si una grulla de patas largas con pico afilado buscara en aguas poco profundas. Para un Dragón Sydoniano intentar esto pondría en peligro su delicado corcel, pero los estabilizadores giroscópicos unidos a cada Ironstrider Ballistarii lo compensan. Esto da la apariencia de que el tiempo se ha ralentizado alrededor de la escuadra, ya que se desplaza por el lugar o se arrastra hacia delante con una gracia macabra. Es desde esta plataforma móvil pero estable donde el artillero realiza su disparo. Con el poder de las armas pesadas Cognis en las yemas de sus dedos y los puntos débiles de su enemigo bajo su punto de mira, un Ballistarii puede llegar a disparar a través del casco de un tanque enemigo y darle al comandante en la cuenca del ojo. De hecho, atacar con precisión a vehículos enemigos clave es lo segundo en prioridad ante la caza de comandantes enemigos, sacerdotes herejes o jefes de guerra xenos, ya que silenciar a estos líderes puede hacer que el ejército entero del enemigo se desorganice.



DUNECRAWLERS ONAGER

Las diversas armas del poderoso Dunecrawler Onager pueden destrozar escuadrones de aeronaves, perforar máquinas de batalla traidoras o atomizar comandantes enemigos en haces de cegadora luz azul. Cuando están de caza, el andar de sus achaparradas patas y sus erizados apéndices les hacen parecer insectos predadores de poderoso aguijón. Estos ingenios andadores poseen una enorme cantidad de potencia de fuego para su tamaño. Para los Skitarii, el Dunecrawler Onager es más que una mera arma: es un relicario andante protegido por el Dios Máquina. Para los Tecnosacerdotes, es poco más que una herramienta de destrucción, aunque una templada en los fuegos de la historia.

El Dunecrawler debe sus orígenes a la Máquina Universal Terrestre de Marte. Diseñado por el Tecnoarqueólogo Arkhan Land, el original M.U.L.E se inspiró en la malhumorada bestia de carga insectoide que según creía su creador caminó por la Sagrada Terra muchos eones atrás. Ideado como una bestia de carga que escoltaría a sus amos por las tierras baldías de Marte con relativa seguridad, la máquina resultó tener un éxito tal que acabó inevitablemente reconstruida como arma de guerra. Fue renombrado, equipado con un escudo de fuerza Emanatus, replicado por millones y enviado a las líneas del frente.

El Dunecrawler del 41º Milenio todavía porta armamento de gran potencia, y el generador de fusión en miniatura en su parte trasera le da una autonomía incluso mayor que la de los robustos vehículos del Adeptus Astartes. Sus armas están vinculadas a extensas bases de datos que pueden registrar sus éxitos hasta estar tan llenas como una garrapata hinchada con sangre robada. Sus modificaciones le permiten enviar estos fidedignos datos directamente a sus maestros Tecnosacerdotes y a la inversa, canalizar sus órdenes a los Skitarii que lo rodean.

El Dunecrawler porta dos tripulantes enlazados a su anfitrión Onager en una extraña relación simbiótica. Su artillero es un Cazador Skitarii, que cuenta con una formidable puntería reforzada por una variedad de lentes autovidentes. El piloto de la máquina es un Vanguardia Skitarii, y su resiliencia a las energías dañinas le permite sumergirse en un tanque electroamniótico para entrar en comunión directa con el formidable espíritu máquina del Onager. Dichos tripulantes eventualmente se agotan como si fueran baterías de energía, pero estos pilotos se reemplazan con facilidad: insertando un nuevo Vanguardia en la repugnante sopa rica en electrodos, el Onager se reactiva una vez más. Los tripulantes Skitarii cumplen su destino sin ni siquiera quejarse: servir al Dios Máquina es recompensa suficiente.

Debido a su durabilidad, es frecuente ver escuadrones de Dunecrawler en las Legiones Skitarii. La acometida de sus pies hidráulicos provoca la huida de los enemigos del Omnissiah ante ellos. Los Dunecrawlers suelen servir como apoyo a la infantería en manípulos de armas combinadas Skitarii, pero muchos mundos forja, como Lucius, son conocidos por desplegar grandes falanges de caminantes, agrupados para liberar la máxima potencia de fuego sobre el enemigo.



CABALLEROS GUARDIANES

Muchas Casas de Caballeros, incluyendo las Casas Raven y Vulker, usan Caballeros Guardianes como fuerzas de avance, o para erradicar fortalezas enemigas. Esta táctica es especialmente efectiva en terrenos densos, como las batallas dentro de una ciudad colmena, un manufactorum o una espesa jungla. Ya sea limpiando habitáculos o avanzando bajo las apretadas copas de árboles alienígenas, el fuerte ruido seco de sus pisadas y el zumbido de los Cañones Gatling Vengador de alta velocidad permite que amigos y enemigos sepan que un Caballero Guardián ha llegado.

El muy temido Cañón Gatling Vengador es como un cañón de asalto de gran tamaño, siendo sus proyectiles de mayor calibre más destructivos y su cadencia de fuego incluso más prodigiosa. Una sola y brillante descarga de su cañón rotatorio puede tejer un patrón de muerte a través de las líneas enemigas, causando que las cargas flaqueen y fallen o bien destruyendo columnas enteras de ataque de vehículos ligeros. En apoyo a esta ya letal arma, el Cañón Gatling Vengador tiene un lanzallamas incorporado para sacar a los enemigos de su cobertura. Cualquier enemigo que atraviese la letal cortina de fuego establecida por un Caballero Guardián, debe evitar los amplios golpes de su característica arma de combate cuerpo a cuerpo: la Espada Segadora. Esta enorme espada sierra es usada generalmente para destruir a los objetivos más grandes, partiendo tanques de batalla o incluso asestando el golpe mortal a los enemigos de la clase Titán. Esta poderosa combinación de fuego de alcance medio y la capacidad de ataque cercano es lo que hace que el Caballero Guardián sea un adversario tan formidable y popular entre sus aliados.

Al darse cuenta de que no pueden igualar el enorme poder de un Caballero Imperial, muchos de los enemigos de la Humanidad intentarán derrotar a la máquina de guerra con superioridad numérica, o buscando sus puntos más vulnerables por los flancos. Sin embargo el Guardián es efectivo contra tácticas como estas, gracias a la gran potencia de fuego que lleva. En caso de que enemigos rápidos como los Pirañas T'au o los Buggies Orkos se deslicen por los flancos de la formación de Caballeros, buscando evitar los escudos iónicos de los Caminantes, encontrarán en el Caballero Guardián un formidable obstáculo. Al apuntar al enemigo que se aproxima, el Caballero Guardián dispara ráfagas cortas de su Cañón Gatling Vengador convirtiendo rápidamente esos vehículos ligeros en escombros ardientes. Debido a su inclinación por enfrentarse a enemigos en corta distancia, muchos Caballeros Guardianes también tienen una ametralladora pesada montada a modo de torreta en la placa del hombro. Armados de esta manera, los Caballeros Guardianes han demostrado ser especialmente efectivos para detener cargas Orkas y erradicar incluso a los grandes enjambres de criaturas que son el distintivo de las invasiones Tiránidas.

No es raro que algunos lleven un Guantelete Relámpago en vez de la Espada Segadora, usando el poder de la crepitante energía de sus prodigiosos golpes para derrotar incluso al más poderoso de los enemigos. La formación "Lanza Vengadora" cuya fama debe a la Casa Terryn es conocida por contar con un trío de Caballeros armados de este modo, y la Casa Vulker emplea varias "lanzas" similares para reventar búnkeres en asedios.

"CONFÍAD EN VUESTRA POTENCIA DE FUEGO, MAS MANTENED VUESTRO SEGADOR PRESTO."

- Máxima de Caballero Guardián



CABALLEROS PALADÍN

Los Caballeros Paladín son comunes en los ejércitos del Mechanicus, y lo más frecuente es verlos rodeados de infantería de apoyo Skitarii. La armadura Caballero clase Paladín es una combinación perfectamente equilibrada de velocidad, potencia de fuego y blindaje: un ejemplo supremo de diseño de combate. Aquellos nobles que las pilotan se enorgullecen de poder realizar con aplomo cualquier tarea en el campo de batalla.

El Cañón de Batalla de fuego rápido hace al Paladín capaz de proporcionar fuego de apoyo de largo alcance, enviando repetidas descargas de gigantescos proyectiles sobre el enemigo. Pero aunque un Paladín es excelso actuando contra artillería o blindados, está adaptado también al asalto a corta distancia. Su diseño bípedo, agilidad y velocidad le permiten enfrentarse al enemigo con rapidez, a menudo a través o sobre terreno que ralentizaría a vehículos convencionales. Su descomunal Espada Sierra Segadora atraviesa con facilidad incluso las planchas de hierro de un Gorkanaut Orko, mientras que un único impulso de los poderosos servomotores puede incrustar su hoja en un búnker de ferrocemento, destrozándolo y masacrando a todos sus ocupantes. Si la infantería enemiga intentase sobrepasarlo, la pareja de ametralladoras pesadas de la armadura - una montada en una torreta esférica y la otra junto al poderoso Cañón de Batalla de fuego rápido - les rociarían con una lluvia de proyectiles supresivos, permitiendo al gigante acorazado segar a cualquier enemigo que consiga evitar sus aplastantes pies.

La Legión Skitarii Triplex Phall 211-R envió manípulo tras manípulo sobre la cresta, siendo cada oleada destruida. El Tecnosacerdote Dominus Jacbyte sintió que cada paquete de datos se descomponía, vio las signaturas como líneas planas con sus sensores internos. Refuerzos enemigos inesperados habían desorganizado los cálculos de Jacbyte. Sus Skitarii no podían romper la línea defensiva tal y como demostraba la pila, cada vez mayor, de cuerpos rotos esparcidos por el campo de exterminio plagado de cráteres ante las murallas enemigas. En ese instante, la armoniosa estática del código binárico de batalla que zumbaba a través del comunicador fue interrumpida por un nuevo y terrible sonido. Una y otra vez sonó la broncínea trompeta, con sus notas claras y en aumento, seguidas por estremecedores impactos mientras una lanza de Caballeros avanzaba entre los ordenados Skitarii. ¡Las tropas secundadas por la Casa Krast habían llegado! Al llegar a la cresta de la colina, los Caballeros atrajeron una poderosa ráfaga de fuego enemigo, pero los disparos centelleaban en sus escudos iónicos frontales, así que el trío resistió la tormenta y respondió con el pesado golpeteo de sus Cañones de Batalla de fuego rápido. La punta de lanza de Caballeros no abrió brecha en la trinchera, simplemente pasó sobre ella, deteniéndose solo un momento para derramar fuego a quemarropa por la línea, o introducir su Espada Sierra a través de un búnker. Jacbyte envió al resto de sus Skitarii para aprovechar la brecha. Pronto la misión estaría completa y la arqueotecnología seria suya…



CABALLEROS ERRANTES

De los variados tipos de Caballeros Imperiales vistos en los campos de batalla del 41º Milenio, el Caballero Andante es más conocido como un asesino devastador y cercano: un consumado cazador de tanques. La armadura enemiga se derrite rápidamente hasta quedar en poco más que montones de escombros fundidos por el Cañón Térmico que va debajo del poderoso hombro del Caballero Andante. Una vez que ha encontrado un objetivo el Caballero Andante normalmente busca acortar la distancia, disparando ráfagas siseantes con su Cañón Térmico, mientras sus grandes zancadas impulsan al caminante rápidamente hacia adelante. Gracias a su tamaño, gruesa armadura de adamantio y escudo de iones direccional, los Caballeros Andantes no dudan en cargar directamente contra las fauces de las armas más potentes del enemigo. Una vez entre sus oponentes, un Caballero Andante solitario puede superar a un batallón de tanques entero, disparando y aserrando a través de su formación para dejar solo retorcidas ruinas y ennegrecidos escombros a su paso.

OH GRAN Y HONRADO RECIPIENTE,
QUE TUS SERVOMOTORES SEAN PROTEGIDOS
CONTRA EL MAL FUNCIONAMIENTO,
COMO TU ESPÍRITU ESTÁ PROTEGIDO DE LA IMPUREZA.
LE ROGAMOS AL DIOS MÁQUINA QUE VELE POR TI.
DEJEMOS FLUIR LOS ACEITES BENDITOS,
Y NO PERMITAMOS QUE LOS DOLORES
DE LAS SIETE PERPLEJIDADES
ENTORPEZCAN TUS PISTONES.
DEJEMOS FLUIR LOS UNGÜENTOS SAGRADOS,
Y QUE TUS CIRCUITOS PERMANEZCAN
DIVINAMENTE BENDECIDOS.
- Extraído del Cántico para Consagración de una Nueva Máquina

El Caballero Andante es el pilar de muchas de las Casas de Caballeros. Las fortalezas de su traje se combinan perfectamente con la naturaleza de cargar contra el enemigo de sus pilotos. Es una relación cíclica: durante miles de años, el carácter combativo del piloto tiene un efecto residual sobre el espíritu máquina del traje de Caballero, haciendo que el sentimiento de la máquina sea aún más audaz. Y así, cada nuevo piloto Noble perpetúa y contribuye al eterno patrón.

Cuando empieza una batalla, los Caballeros Andantes eligen encararse con sus enemigos, siendo cualquier adversario que aún no haya sido eliminado por las ráfagas del mortífero Cañón Térmico puesto a prueba por la Espada Segadora del Caballero Andante. Es una prueba a la que pocas criaturas o máquinas de guerra, sin importar cuán elevado sea su tamaño o blindaje, pueden sobrevivir. Los adamantinos dientes de la gran hoja de la Segadora pueden traspasar los búnkeres de ferrocemento o abrir un tanque de batalla superpesado. Algunos Caballeros Andantes eligen un Puño de Trueno sobre la gran espada usando el poder sin igual de su agarre para aplastar a los enemigos en el suelo, reventando las entrañas de criaturas vivientes o desgarrando extremidades de los Titanes enemigos. Tal es el increíble poder del Puño de Trueno que puede incluso voltear o lanzar rodando los tanques para estrellarlos entre los enemigos del Caballero. Un soporte adicional en el caparazón les permite llevar un arma adicional, incluyendo el Cañón Automático Icarus gemelo antiaéreo, un extra a menudo incluido por los Tecnosacerdotes que esperan operar bajo cielos controlados por el enemigo.

Los Caballeros Andantes a menudo encabezan los ataques, y al final de la batalla habrán aplastado y labrado un sangriento camino en la parte más dura de la lucha. Incluso protegidos por sus armaduras y escudos de iones, sufrir daños de batalla es algo común para estas venerables máquinas de guerra. Tras finalizar cada acción, estos corpulentos gigantes literalmente son arrastrados como Sacristanes, siendo para la mayoría de las Casas Caballerescas una tradición el que después de una batalla, un Caballero no debe mostrar ningún rasguño en su librea. Estas antiguas máquinas son sumamente cuidadas, prestando atención a cada placa de su armadura mientras se les aplican sagrados ungüentos en cada engranaje. No se ahorra al realizar un escrutinio para que la heráldica personalizada del Caballero también se mantenga, ya que los símbolos que incorpora proclaman todo de lo que un Noble se enorgullece, incluyendo su mundo natal, Casa, juramentos, rango y honores de batalla más elogiados.

Mientras que todas las Casas de Caballeros hacen uso del Caballero Andante estándar, tal vez ningunos sean tan temidos como los que luchan por el Mundo Forja Lucius. Si bien no son capaces de replicar las habilidades de teletransportación otorgadas a los Titanes de la Legio Astorum, llamados los legendarios Corredores de la Disformidad, los Tecnosacerdotes han tenido un limitado éxito en el envío de unidades más pequeñas. Durante la defensa de su mundo natal contra la Flota Enjambre Leviatán, los líderes de Lucius lograron enviar una falange de Onager Dunecrawlers directamente en mitad del enemigo. Trabajando continuamente para mejorar el método, los Tecnosacerdotes descubrieron que podían enviar máquinas de guerra cada vez más grandes al combate. Al final de aquella invasión, llegaron a la conclu sión de que enviar a un Caballero Andante muy adentro de las líneas enemigas proporcionaba la máxima interrupción, siendo pues la enorme máquina capaz de destruir instantáneamente franjas de criaturas Tiránidas. Natura lmente, todos los Caballeros Andantes secundados o aliados a Lucius deseaban el distintivo honor de liderar la matanza. Aunque es anatema para los Tecnosacerdotes de mentalidad lógica, las variadas Casas de Caballeros comenzaron lo que ahora se conoce como el Concurso Lucian: un duelo de honor en el que luchan los Nobles para conseguir ganar el derecho de ser teletransportados directamente a la batalla.

ESLOGANES DE LAS GRANDES CASAS

Durante miles de años, la lealtad y la tradición se han arraigado en los gobernantes de los mundos de los Caballeros a través de las manipulaciones del Trono Mechanicum. Con este fin, no es sorprendente que muchos milenios después, el honor, la tradición y la ceremonia sean primordiales en dichos planetas. Cada Casa tiene su heráldica, historia y ritos, muchos de los cuales son conocidos por todos los ciudadanos, desde los poderosos barones hasta los humildes siervos trabajadores. Los siguientes son algunos de los lemas de las Grandes Casas más conocidas alineadas bajo el Adeptus Mechanicus.

HONRA TU FORJA, HONRA AL PRIMUS ODINUS
- Eslogan de la Casa Taranis

HONOR INVICTO, KOLOSSI ETERNO!
- Eslogan de la Casa Raven

APLASTA A LA SERPIENTE
- Eslogan de la Casa Krast

INFLEXIBLE, IMPLACABLE
- Eslogan de la Casa Adamant

POR LA GLORIA DORADA DEL OMNISIAH
- Eslogan de la Casa Vulker

FUERTES EN LA FE, FUERTES EN EL ACERO
- Eslogan de la Casa Durbach

CABALLEROS GALANTES

Impetuoso. Enojado. Más allá de ser belicoso. Estas palabras y más han sido utilizadas para describir a los Caballeros Galantes, ya que la mayoría de sus pares los consideran como los más imprudentes y combativos de todos, demostrando ser incluso más testarudos que aquellos Nobles que pilotan a los Caballeros Errantes. El hombre y la máquina comparten los mismos rasgos: son agresivos, audaces y difíciles, si no imposibles, de controlar. Anhelan atacar, y lo harán con un fervor implacable.

Un noble destinado a pilotar un Caballero Galante aprenderá tres principios básicos cuando esté vinculado a su Trono Mechanicum. Dependiendo de la Casa específica del Caballero o de la antigua herencia del Trono, estos tres mandamientos se pueden formular de muchas maneras diferentes, pero todas se reducen a estos tres tópicos: confía en tu escudo iónico, adelántate al enemigo y ataca, rápido y seguro. Equipado exclusivamente para los combates a corta distancia, un Caballero Galante cargará de esta manera contra el enemigo, pues sus inmensos pasos le permiten al gigantesco bípedo cubrir el campo de batalla rápidamente.

Una vez que el Caballero Galante acorta la distancia, el gran bípedo puede liberar su furia adamantina. La Espada Sierra Segadora trae la muerte. Barriendo la hoja en amplios arcos harán caer a la infantería o destruirán vehículos ligeros, mientras que las brutales cuchilladas matan sin esfuerzo a través de los tanques de batalla o caminantes enemigos. Sin embargo, un Caballero Galante no vive solo de su espada, ya que en su otro brazo tiene un Guantelete Atronador. Tal arma, que está rodeada por un halo de poder chisporroteante, puede dar el golpe de gracia a cualquier cosa que esté en el campo de batalla.

ATRAPADO POR EL RITUAL

La cultura de los Mundos Caballero es miles de años anterior al Imperio. Aunque ahora está ligado al Imperio y al Adeptus Mechanicus por juramentos de lealtad, lo cierto es que poco ha cambiado en la gran mayoría de estos Mundos Caballero. Sus vidas están mucho más formadas por extraños vínculos entre los gobernantes y sus trajes de Caballero que por cualquier influencia externa. La suya es una sociedad de gran cantidad de rituales oficiales, girando en torno a un riguroso cumplimiento de la ceremonia y de la mundanidad cortesana. Contra este cuadro de formalidad, la alegría de la batalla y el desafío marcial es la única liberación verdadera para los Nobles. Son una raza de guerreros de más de diez mil años en formación, nacidos y criados para la guerra, cada uno con el deseo de escapar de las aisladas fortalezas y de la opresiva monotonía cortesana.

Cada Casa tiene sus propias tradiciones y también esotéricas convenciones. La Casa Vulker ofrece una ceremonia de brindis antes de cada fiesta diaria, en la que se incluyen sesenta y cuatro saludas y respuestas diferentes, mientras que los Nobles de la Casa Raven deben memorizar cada victoria registrada por su Casa, un archivo que se remonta mucho más allá de la fundación del Imperio. Cada uno de estos triunfos debe ser explicado con detalle en la víspera del Noble Ritual del Devenir, siendo de lejos el más fácil de cumplir de sus deberes ceremoniales. No es extraño que respondan tan rápido y con tanto entusiasmó a las llamadas al combate de sus aliados...

Su atronador impacto puede atravesar cualquier nivel de blindaje, arrancar corazones de bestias enormes o voltear vehículos, haciéndolos caer de modo que sus techos choquen contra el suelo. Durante las Guerras de Supresión en Dhollox, el absoluto poder del Guantelete Atronador fue retransmitido en videopantalla para que todos lo vieran. Furioso por la masacre infligida a sus aliados del Mechanicus por una compañía de tanques traidores, el Barón Winstone de la Casa Krast actuó rápidamente. Cortó con su espada y los pisoteó a todos a través de la línea blindada enemiga hasta que llegó al vehículo de mando. Utilizando su Guantelete Atronador, Winstone quebró el vil estandarte del rebelde antes de empujar su puño directamente a través del casco del tanque para sacar al líder de la compañía. Disparos enemigos estallaron en los escudos iónicos del Barón cuando levantó a su enemigo para que todos lo vieran antes de estrujar y desechar con desdén sus restos. Los demás traidores huyeron, consternados. Así comenzó la derrota, y una despiadada persecución que terminó cuando el último rebelde fue asesinado.

Aunque están enfocados al combate cuerpo a cuerpo, todos los Caballeros Galantes también montan un arma en la torreta. Por lo general, se trata de una ametralladora pesada: su ráfaga de proyectiles es utilizada para derribar enemigos antes de que hagan una carga, o para diezmar hordas que intentan sobrepasar al Caballero mediante la superioridad numérica. Algunos de los Caballeros Galantes optan por un fusil de fusión, utilizando su abrasador calor para despachar tanques a corta distancia. No es inusual ver algunos Caballeros Galantes aumentar su potencia de fuego algo limitada con la inclusión de un arma montada en el chasis. La cápsula de misiles Tormenta de Hierro ha demostrado que es especialmente efectiva para detener los intentos de la infantería de enjambre por sobrepasar a un Caballero, creando una barrera de fuego capaz de dispersar hasta a los enemigos más decididos.

Cuando una formación de una misma Casa de Caballeros Galantes se lanza al campo de batalla es seguro que atraerán una desproporcionada cantidad de potencia de fuego enemiga. De hecho, la mayoría de ellos harán todo lo que puedan con la esperanza de evitar que los Caballeros lleguen a sus líneas del frente. Desde la Gran Cruzada ha habido muchos relatos sobre la gran devastación causada por estos agresivos Caballeros, ya que sus audaces e imprudentes ataques los han hecho famosos en toda la Galaxia. Fue un Caballero Galante quien atacó el bastión hereje de Archoenite, abriéndose camino a través de trece líneas defensivas para derribar las puertas de la ciudadela. Fue un trío de Caballeros Galantes los que contraatacaron a la invasión Tiránida de Grodisphere: arrancando la cabeza de una línea de Carnifexes que amenazaban con romper el sitio, haciendo que la ofensiva de los xenos se volviera espectacularmente sangrienta. De hecho, se dice que el gran Macharius favoreció la formación de Lanzas Gallardas por encima de todas las demás por su capacidad de romper las líneas de batalla enemigas.

"CON CADA GIRO DE LA LLAVE ES MEJOR SALMODIAR POR PARTE DE CUALQUIERA LA LETANIA MINORUS, TRABAJANDO PRIMERO A TRAVÉS DE BENDICIONES ANTES DE LAS PETICIONES Y LAS SÚPLICAS FINALES. ESTO PUEDE SER DIFICIL HALLÁNDOSE BAJO FUEGO ENEMIGO, PERO LA MAYORÍA DE LOS ESPIRITUS MÁQUINA RESPONDEN MEJOR A LA RÁPIDA Y A LA RÍTMICA, ASI QUE EVITA A TODA COSTA LAS MODULACIONES DE VOZ QUE SE DIFERENCIEN DE TU TONO Y CANTO REGULAR. AY DEL QUE ALARME O ASUSTE A LAS VOCES DEL TRONO DEL MECHANICUM."

- Extracto de las enseñanzas del Tecnosacristán Gustave

CABALLEROS CRUZADOS

Un Caballero Cruzado avanza a la posición óptima de disparo, prepara sus poderosas piernas y reparte muerte. Arrasando con dos armas, un Cruzado lanza una andanada de pesadas salvas de su Cañón Gatling Vengador, dibujando patrones mortales a través de la línea enemiga. Su otra arma, un Cañón Térmico, hace que el aire silbe y chisporrotee al crear explosiones que pueden reducir a una escuadra de Exterminadores del Caos a escoria burbujeante con cada disparo. Con cada sector que despeja, el constante avance del Caballero Cruzado pone nuevos objetivos bajo su punto de mira, y continúa disparando con cada zancada.

La prioridad de los Caballeros Cruzados es la de encontrar campos de batalla muy abiertos, y si el Noble piloto alberga alguna preocupación por su propia cobertura, es solo una ocurrencia tardía. Guerreros como estos han aprendido hace mucho a confiar en la resistencia del escudo Iónico de su Cruzado, y en su propia habilidad para posicionarlo evitando la peor parte de cualquier andanada de fuego enemigo. De llegar el enemigo demasiado cerca, el Caballero Cruzado porta una ametralladora pesada además del considerable poder de aplastamiento de su chafante paso.

Algunos Cruzados optan por un arma de largo alcance, intercambiando su Cañón Térmico por el Cañón de Batalla de fuego rápido. Se sabe que la Casa Raven emplea una formación de Caballeros equipados así, un grupo mortal que puede pulverizar las líneas de batalla enemigas a una gran distancia saturándolas con explosivos de alta potencia.

Sir Gladius sintió que la máquina se tensaba, ya que era parte de él. A pesar de que se había sentado en el Trono Mechanicum, envuelto en lo profundo del casco de adamantium de su armadura de Caballero, El Inflexible, la transmisión mental que compartió con el antiguo espíritu máquina le permitió experimentar cada sensación. Sintió la inmensa presión martilleando sobre el crepitante escudo iónico igual que la ligera lluvia golpeando suavemente su piel metálica. Con cada zancada notó el zumbido de los sobrecargados servomotores. El impulso de la retroalimentación hizo imposible olvidar que su Caballero, o sea su forma de metal, estaba muy dañado. Ese conocimiento no ralentizó al Caballero Cruzado, y cruzó las líneas de trincheras, acechando a la artillería enemiga.

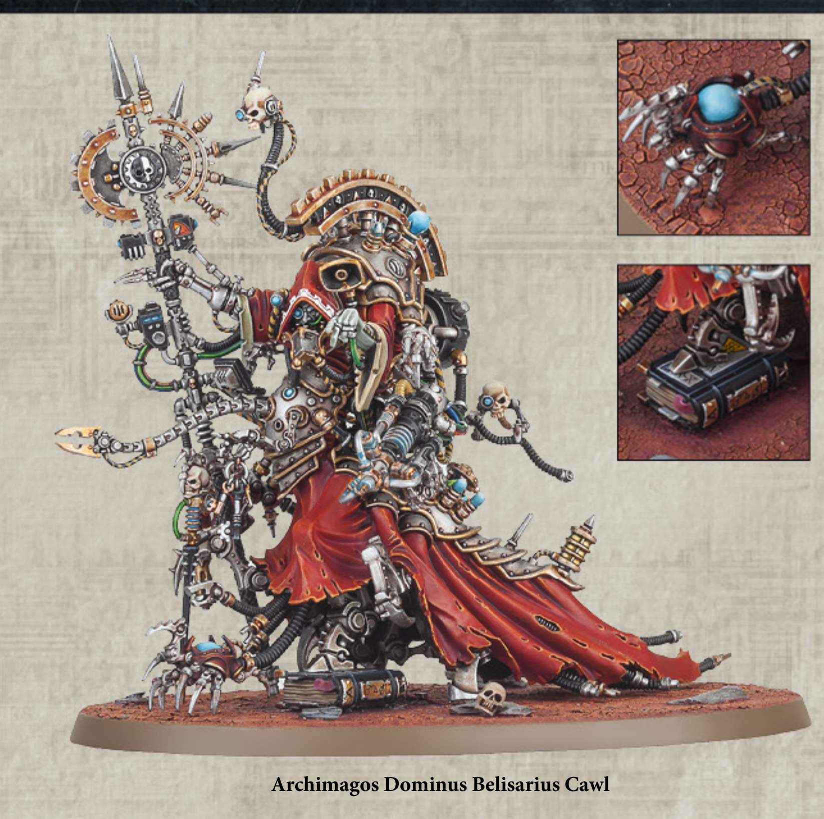
Runas y códigos binarios relucían en los monitores de Gladius, bañando al Noble con una luz verde azulada. Señales acústicas advirtieron de disparos entrantes cuando los proyectiles de los herejes silbaban al caer. Guiado por las antiguas voces que resonaron en su mente, Sir Gladius movió su escudo de iones mientras las explosiones florecían por todas partes. Dentro de los fuertemente cableados guanteletes, los brazos mortales de Gladius se retorcieron cuando el enorme Cañón Gatling Vengador del Caballero escupió proyectiles en las trincheras a su alrededor, y su Cañón Térmico fundió nidos de armas pesadas. Los parpadeantes iconos revelaron que la artillería enemiga estaría a tiro tras unos pocos pasos más, y Gladius sonrió cuando las armas de su Caballero se fijaron en nuevos objetivos. Había venganza que obtener y gloria que ganar.



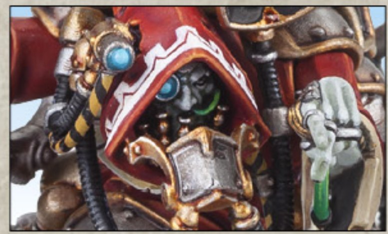


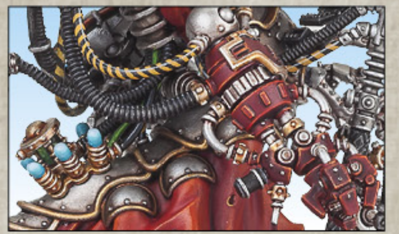
LEGIONES DEL OMNISSIAH

Los ejércitos del Adeptus Mechanicus vienen de poderosos mundos forja, cada uno de los cuales tiene una historia orgullosa y heráldica propias. Esta sección muestra una galería de las fuerzas dedicadas al Dios Máquina.



Archimagos Dominus Belisarius Cawl









Bajo los rezos de imperativos binários y los cánticos de letanías dedicados al Dios Máquina, los ejércitos de Marte avanzan hacia los guerreros de Comorragh. El conocimiento es poder, y los Tecnosacerdotes buscan hacerse con todo el que puedan, destruyendo a cualquiera que se cruza en su camino.

Un Manípulo Skitarii de Batalla de Metalica avanza para reclamar su legítima retribución. La potencia de fuego concentrada de los Cazadores Skitarii y Vanguardia Skitarii se ve aumentada por un Dunecrawler Onager y un Ironstrider Ballistarius, mientras los Acechantes del Óxido Sicarianos irrumpen para asestar el golpe definitivo.

"Caminamos con la voluntad del Omnissiah. Vamos allí donde nos manda. Confiamos en él y le obedecemos. Recibiendo transmisión de datos entrantes <Coro Estático Binárico>. Escucho y obedezco. Skoptec 11 autosantificado y confirmando recepción de bendición. Transmisión de datos capturada. Traduciendo datos codificados en cuanto se reciba la orden <serie de ruidos mecánicos>. Traducción completada. Imperativo exitoso. Omnisciencia binárica recibida. Redirigiendo potencia máxima a sistemas ópticos en cuanto se reciba la orden <serie de "clics" alternos que preceden a un fuerte sonido de descarga de energía> Enemigo contactado. Disparando a discreción. Escucho y obedezco. Bendito sea el Omnissiah."

- Skoptec 11,
2º Manípulo, 3ª Cohorte





Tecnosacerdote Visioingeniero

Bajo los imperativos de los Tecnosacerdotes, los Cazadores Skitarii dan caza sin descanso a todos los enemigos del Omnissiah.

Dunecrawler Onager armado con sistema Ícaro

A grandes zancadas, el Ironstrider Ballistarius se mueve buscando el punto ideal desde el que castigar al enemigo. Equipado con un doble cañón láser cognis, el Ballistarius es un tirador de extrema precisión, cuyos blancos designados son los tanques y comandantes enemigos.



El Tecnosacerdote Dominus va bien equipado al campo de batalla. Sus sistemas biónicos avanzados reparan los daños que haya sufrido incluso mientras busca nuevos objetivos.



Electrosacerdotes Corpuscarii

Un tecnosacerdote Dominus liderando una procesión de Ryza. Una gran congregación de Tecnosacerdotes Fulguritas marcha en vanguardia, apoyada por Kataphron Rompedores y un manípulo de Robots Kastelan. En retaguardia puede verse a los Tecnosacerdotes Corpuscarii.



Nadie puede frenar el avance de un manípulo de Robots Kastelan. Liderados por su Forjador de Datos Cibernético designado, estos robots santificados inspeccionan el campo de batalla.



Forjador de Datos Cibernético



Legionarius 6-Stenngra, último de los Pastores Siniestros



02-Hex, el "Bendecido por el Sol", guardián solitario del Adeptus Veritus

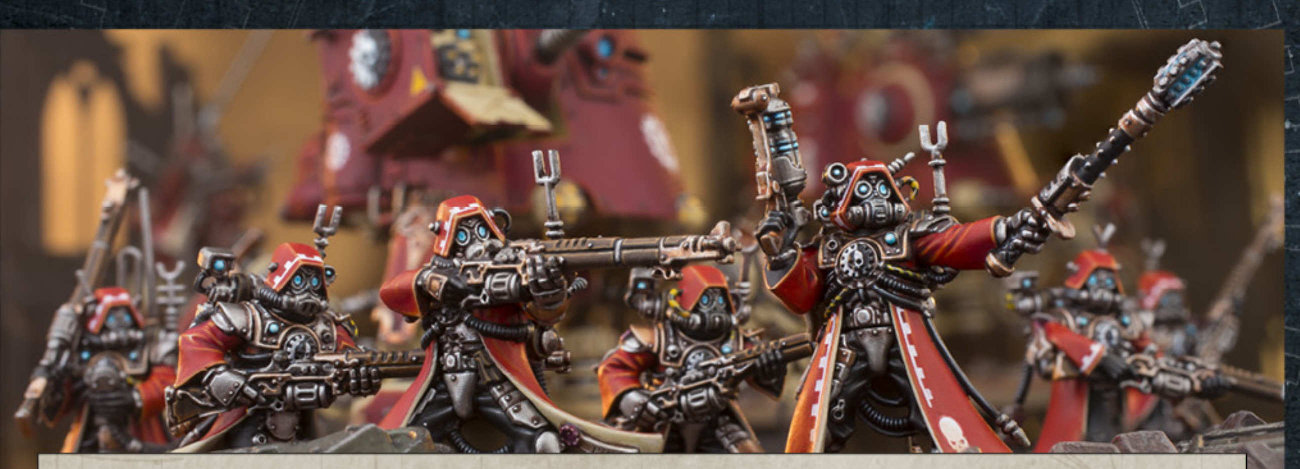


Attendus VIII, el Imparable



9-Ondos, Autostigmatón de la Élite Cyborg de Lucian

Vanguardia Skitarii



Liderados por un Alpha, los cazadores Skitarii avanzan con rapidez, llenando el aire con la estática de su armamento galvánico.



Tecnosacerdote Visioingeniero de Voss Prime

"AUNQUE LA CARNE PUEDE ENNEGRECERSE Y CAER, NO TEMÁIS, PUES ESTO TAMBIÉN ES REEMPLAZABLE. PODÉIS SER REENCARNADOS, RENACIDOS EN ACERO POR LA VOLUNTAD DEL OMNISSIAH."

- Extracto de la Primera Letanía de la Doctrina Augmentata



Tecnosacerdote Visioingeniero de Triplex Phall

Una lanza de Caballeros de la Casa Raven, alineada con Metalica, cruza las ruinas de una ciudad asolada por la guerra. Un Caballero Guardián marcha en cabeza supervisando la destrucción causada por su devastador arsenal, antes de proseguir en busca de otros blancos que aniquilar.



Kataphron Rompedor con rifle voltaico pesado

Kataphron Rompedor con cañón de torsión



Proyectando a su paso una oleada de aturdidora energía neuroestática, los Infiltradores Sicarianos intentan sembrar el desconcierto en las líneas enemigas. Seleccionan los blancos más vulnerables y los eliminan con salvas de sus blásteres antes de cargar a toda velocidad al combate para completar la masacre.



Abriéndose paso por el campo de batalla con sus espadas transónicas, los Acechantes del Óxido Sicarianos de Metalica son oponentes de pesadilla. Sus angulosos cuerpos cibernéticos, sus enfermizas armas y su endiablada velocidad de movimientos pondrán a prueba el temple de cualquier enemigo, mientras se lanzan hacia ellos a una velocidad vertiginosa.



Acechantes del Óxido Sicarianos





FUERZA ACQUISITORIUS

El Adeptus Mechanicus conforma una esotérica colección de tropas y máquinas de guerra equipadas con armas tan extrañas como letales. Esta es una fuerza de inicio ideal para ser expandida hasta convertirse en un ejército de considerable tamaño.

Existen muchos modos distintos de empezar a coleccionar Warhammer 40,000. Hay quien tematiza su colección en torno a una historia, una narración que ha leído anteriormente o que se ha inventado. Hay quien elige sus unidades basándose en las reglas del juego y en la estrategia que quiere poner en práctica. Y, por supuesto, también están aquellos que se limitan a seleccionar las miniaturas que más les gustan. No hay modos correctos e incorrectos de coleccionar miniaturas, pues al final todos van a lo mismo: poder crear un ejército del que te sientas orgulloso.

La colección que se muestra abajo podría ser la base para una fuerza cuya misión designada fuese recuperar arqueotecnología perdida en un planeta en guerra. Incluye un Tecnosacerdote Dominus, una unidad de Cazadores Skitarii y un Dunecrawler Onager. Es una especie de microcosmos de un ejército típico del Adeptus Mechanicus, con una miniatura de personaje poderosa, una unidad de infantería y también una máquina de guerra destructiva, por todo lo cual sirve a la perfección como punto de inicio para una colección de los más leales del Omnissiah.

Con un CG, una elección de Tropa de Línea y una de Apoyo Pesado, esta colección cumple así los requisitos de un Destacamento de Patrulla, como se describe en el reglamento de Warhammer 40,000, y se convierte en una fuerza de Veteranos. Esto significa que el jugador que la lleve tendrá tres Puntos de Mando para gastar en Estratagemas. Además, la colección ofrece unos cuantos desafíos de pintura y modelismo que, al unificarse estos siguiendo un esquema de color e iconografía comunes, dan como resultado un ejército de aspecto imponente.



El Tecnosacerdote Dominus Gregorius Dol ordena a sus Cazadores Skitarii y a un Dunecrawler Onager disparar fuego de supresión.



CRUZADOS POR EL SABER

Si una misión es de especial importancia estratégica, la Fuerza Acquisitorius de Gregorius Dol puede ser asimilada en un ejército mucho mayor, capaz de aplastar a cualquier enemigo que se interponga entre ella y su ansiado objetivo.

El Archimagos Dominus Belisarius Cawl en persona ha asumido el control de la fuerza de ataque de Gregorius Dol para completar una tarea vital. Cawl lidera al ejército al completo, mientras que Dol mantiene cierta autoridad en un rol subordinado, dirigiendo a sus guerreros dentro del límite de los protocolos establecidos por Cawl.

La base de esta fuerza la forman dos Clados de Skitarii, una unidad Vanguard y una de Cazadores. Cada una es liderada por un Alpha, y las dos conforman una impresionante línea de disparo capaz de presionar en un asalto para hacerse con un objetivo y a continuación establecer una posición defensiva formidable. Junto a las filas de infantería hay dos enormes Dunecrawlers Onagers : RC Tib 19 porta un sistema Ícaro ideal para limpiar los cielos de aeronaves enemigas, mientras que Tellos 34 porta un rayo de erradicación, que es un arma especialmente letal a corto alcance. La potencia de fuego más pesada la aportan los Kataphron Rompedores, cuyas armas son ideales para destruir infantería pesada y vehículos. Los Electrosacerdotes Corpuscarii operan como tropas de choque, desplegando una furia incandescente tan devastadora a corto alcance como en combate cuerpo a cuerpo.

Armados con varas táser, los Infiltradores Sicarianos de Rek-9 son capaces de atravesar limpiamente la armadura de casi cualquier enemigo, mientras que los dos Robots Kastelan, acompañados por su Forjador de Datos Cibernético asignado, son capaces de rechazar el fuego enemigo hasta estar lo bastante cerca para aniquilarlo a puñetazos. Si se necesita un golpe quirúrgico y rápido



Gregorius Dol activa a Kyrrn-14, el Dragón Sydoniano, que carga a toda velocidad montado sobre su Ironstrider para eliminar a blancos vitales con su lanza táser.

Por encima de todas las tropas de tierra está el renombrado Caballero Guardián y Prínceps de la Casa Raven, Ferrous Maximus. Armado con un cañón gatling vengador, capaz de pulverizar grandes formaciones de infantería y armaduras ligeras, y una servoespada sierra del tamaño de un tanque, Maximus aporta a sus aliados Marcianos el poder destructivo necesario para asegurar que triunfen en su misión.

Este ejército expandido abre muchas opciones a los jugadores, y resulta letal sobre el campo de batalla. Las unidades del Adeptus Mechanicus cualifican como Destacamento de Batallón, otorgando tres Puntos de Mando adicionales que pueden gastarse en Estratagemas, y el Caballero cuenta como un Destacamento Auxiliar Superpesado, lo que significa que este es un ejército veterano.

1. **Belisarius Cawl**
2. **Tecnosacerdote Dominus Gregorius Dol**
3. **Vanguardia Skitarii 16-IIA**
4. **Infiltradores de Rek-9**
5. **Dragón Sydoniano Kyrrn-14**
6. **Cazadores Skitarii de Lug-9**
7. **Clado 59ª Gamma: Kataphron Rompedores**
8. **Tellos 34, *Portador de la ira del Omnissiah***
9. **RC Tib 19, *Asesino de Tecnoherejes***
10. **La Hermandad Ciega: Electrosacerdotes Corpuscarii**
11. **División 111 Manípulo 3: Forjador de Datos Cibernético y Robots Kastelan**
12. **Ferrous Maximus, Caballero Guardián**